
Wii y DS: TU REVISTA INDEPENDIENTE
NGAMER
TODO LO MEJOR DE NINTENDO
30 NUEVOS JUEGOS para Wii y DS
TRUCOS
TODAS LAS CLAVES PARA TUS JUEGOS
LOS 19 MEJORES DEL AÑO
NUESTROS PREMIOS
MARIO DE ORO
TOMB RAIDER
ANÁLISIS A FONDO
DEADLY CREATURES
ALGO DIFERENTE PARA TU Wii
WWW.NGAMER.ES ¡NOVEDADES EN NUESTRA WEB!
NÚMERO 16
ESPAÑA 2,90 € PORTUGAL CONT. 3,00 €
8 413042 502166 00016
GLOBUS



7+
www.pegi.info





NUEVO SISTEMA DE BATALLA

CONTROLA DOS SPECTROBES A LA VEZ EN BATALLAS REPLETAS DE ACCIÓN.



MEJORA LA EXCAVACIÓN

EXTRAE FÓSILES DE ENTORNOS TALES COMO LAVA, HIELO ¡Y MUCHOS OTROS!



NUEVAS TARJETAS CODIFICADAS

DESBLOQUEA SPECTROBES ESPECIALES Y EXTRAÑAS PIEZAS PARA AUMENTAR TUS HABILIDADES.

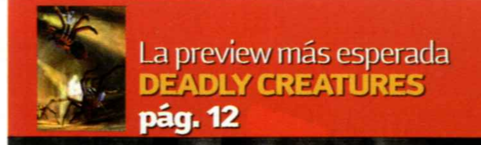
DESCUBRE A LOS HÉROES, DESENTIERRA NUEVOS SECRETOS, EXCAVA MÁS Y LUCHA MEJOR.

WWW.SPECTROBESDIGATHON.ES



NINTENDO DS




La preview más esperada
DEADLY CREATURES
pág. 12

Sumario
CONOCIDO COMO ÍNDICE


PREVIEW
BLUE DRAGON
Pág. 22




REVIEW
MONSTER LAB
Pág. 52

PÁG. 38



Las nuevas aventuras de tu heroína favorita


REVIEW
TOM CLANCY´S
Pág. 51

Sumario

NOVEDADES EN LA WEB

Entra y descubre toda la actualidad del Universo Nintendo. Entérate qué previews y reviews llenarán nuestras páginas y participa en nuestro foro, encuestas, diseña tu portada y los mejores concursos y sorteos.

www.ngamer.es

No hay rutina con Deadly Creatures

Prepárate, muy pronto podrás disfrutar en tu Wii de un juego muy diferente: Deadly Creatures. Para que luego digan que en la Wii sólo hay juegos sencillotes y sin grandes novedades. En este nuevo juego, del que te desvelamos todos sus secretos en una completa preview, podrás ser una criatura tan aterradora como una tarántula y comportarte como ella. Pero además tenemos otras muchas muestras de lo que se prepara para tu consola favorita y también encontrarás infinidad de referencias a la **nueva DSi** y todas las novedades que su aparición provocarán en la consola más vendida de la historia de Nintendo, la portátil de más éxito, la DS, que por fin se renueva para mantenerse como la mejor del mercado. Disfruta de esta nueva entrega de NGamer y recuerda, para estar al día de lo último para tu Wii y DS consulta nuestra web: **www.ngamer.es.**

LA REDACCIÓN

¡VAYA TELA!

ESTE MES 200 BICHOS
2 TOMB RAIDER
2 WIIWARE
NINGUNA SALIDA

FRASE DEL MES
"Active Entertainment es donde está la acción" ***Reggie* sobre los contenidos generales.**

LO MÁS



5 COSAS QUE APRENDERÁS ESTE MES CON NGAMER **01** *World of Goo* cambiará tu vida **02** Los Mario Dorado son los galardones más importantes **03** Por fin, la mascota Ngamer. **04** Cómo se comportan los bichos. **05** Cómo hacer monstruos.

¡Feliz cumpleaños Wii!

2 añitos ya

Ya van dos años de movimientos imposibles con la Wii.

Tssss… ahí viene. Preparados… listos… ¡SORPRESA! A finales del año 2008, se han cumplido dos años de la Wii y, aunque no cabe duda de que la máquina se merece esta fiesta, no sabíamos cómo celebrarlo. ¿Se merece una gran fiesta para su segundo aniversario? ¿O debería ser algo más íntimo y relajado? Es difícil decidirse.

Inicio meteórico

Es difícil recordar el período dorado de este año. Desde otoño de 2007 hasta abril de 2008, fuimos testigos de esa serie de lanzamientos que tanto le costó ofrecer a Nintendo en los primeros tres años de GameCube. *Mario, Metroid, Mario Kart* y *Smash Bros:* clásicos imprescindibles, todos en un lapso de seis meses. Es posible que esto nos haya malcriado. Sin tiempo para poder apreciarlos en todo su potencial, fuimos saltando de juego en juego. Cuando salió *Brawl* en mayo, se acabó el fluir de grandes juegos, y nos dio la impresión de que el tren se había detenido abruptamente.

Es una tendencia con la Wii que Nintendo no es capaz de comprender. Cuando todo el planeta se quejó por el muy mejorable E3 (*Wii Music* y *Animal Crossing* no son los grandes juegos para 2009 que esperábamos), Reggie no tardó en mostrar su exasperación con los seguidores más codiciosos. *Brawl* y *Kart* habían llegado al mercado apenas dos meses antes, ¿cómo nos podíamos quejar? Pero este año, al menos, el apoyo de las third party fue bueno.

Si comparamos las notas y las ventas de los últimos 12 meses, se verá que: a) las third party estaban ahí presentes cuando las necesitábamos, pero b) no hemos comprado sus juegos. Este año intentaron hacerse un hueco juegos como *Okami, Bully, Boom Blox* o *De Blob*. Hemos dado notas de más de 80 y más de 90 como si fuesen caramelos y, aún así, estas pequeñas joyas han sido incapaces de despuntar en las listas de ventas. La pregunta es inevitable: ¿qué espera el usuario de Wii de su máquina?

En NGamer sólo nos interesa el tiempo que pasamos con una sonrisa tonta en la cara gracias a nuestras Wii. Puede que los mejores juegos daten de 2007 (*Galaxy* y *Twilight Princess*), pero 2008 se convirtió en un año de sorpresas inesperadas y el recordatorio constante de que la Wii realmente es una máquina "única".

En su segundo año, la Wii aprendió lo que era el contenido descargable. La Consola Virtual nos ofreció juegos japoneses nunca antes vistos por aquí, y nos presentó lugares antiguos con el apoyo de la Commodore 64. WiiWare ofreció una oportunidad de darse a conocer a las nuevas desarrolladoras. Junto a las grandes compañías como Frontier o Square Enix (seguimos diciendo que *Lost Winds* y *Crystal Chronicles* son dos de los títulos más atractivos de Wii, y punto), estuvieron otras compañías más pequeñas como Mindware (*MaBoShi*) o Empty Clip (*Groovin' Blocks*).

"¿QUÉ ESPERA EL USUARIO DE WII DE SU MÁQUINA?"

MOMENTO CLAVE

No, no es un manga; es el manual de instrucciones japonés de *No More Heroes*. ¿No creéis que un manual pueda definir a una consola? No lo habéis visto bien.





MOMENTO CLAVE

Este ha sido el año en el que los Miis engordaron. Si te subes a *Wii Fit* con el estómago lleno, el juego lo sabrá, reflejando los kilos en nuestro pobre avatar.

MOMENTO CLAVE

Mario Kart debería tener una clasificación para mayores de 18 por culpa de su lenguaje soez, pero seguimos jugando online. Ojalá los diálogos fuesen más bastos.

MOMENTO CLAVE

El año pasado, la Consola Virtual tapó el agujero que dejaba *Sin And Punishment* en nuestra colección; este año, hizo lo mismo con *Super Mario RPG*. Innovador y muy divertido.

Terreno de pruebas

WiiWare también sirve para que la Wii intente convertirse en la mejor plataforma para los puzles. *Toki Tori, Actionloop, MaBoShi*... es difícil pensar en algo mejor por apenas diez euros. Al mismo tiempo, el servicio se ha convertido en el segundo hogar de los aficionados al PC, ya que nos han agraciado con dos de sus mejores juegos del año: *Strong Bad* y *World of Goo*.

El contenido descargable anima a la experimentación, pero no han faltado las rarezas en formato físico. Nos hemos pasado más de 50 jugando a *Ghost Squad* para conseguir los trajes de vaquero y de panda; hemos olvidado todo lo que sabíamos para adaptarnos al sistema de control de *Opoona*, que sólo usa el nunchaco; y *NiGHTS* nos mostró payasos de neón.

Las desarrolladoras ofrecieron lo mejor a la Wii; parece ser que basta con dos años para llegar a entender el sistema de control. EA se ha ganado una tarjeta de "queda usted libre de los análisis con nota de 50%" gracias al asombroso *Boom Blox*, un juego que utiliza el puntero del Wiimando con tanta precisión que ni siquiera la propia Nintendo ha conseguido hacerle sombra. Gracias a la habilidad de Steven Spielberg con C++, tenemos la prueba de que la Wii es capaz de trabajar con físicas en un entorno 3D, dejando el listón muy alto para el MotionPlus.

La llegada de *PES* y su innovador sistema de juego, así como la tinta y el viento que definen a *Okami* y a *Lost Winds*, son pruebas suficientes de que tan sólo hace falta algo de tiempo para conseguir el mejor uso para el Wiimando. Nos imaginamos escribiendo cosas similares sobre la Balance Board el año que viene; ha estado cogiendo polvo desde el decepcionante *Wii Fit*. Afortunadamente, *Family Ski* y *Shaun White* han demostrado que usar nuestro cuerpo como mando de control puede ser divertido.

Nos ha decepcionado más *Samba de Amigo*, un juego que funcionaba muy bien en las versiones previas, pero que perdió su precisión al llegar a las tiendas. No nos dio pena criticar *Alone in the Dark*, pero es que ese se lo ha buscado solito; menuda decepción, tantas buenas ideas tan mal reflejadas.

Es broma, ¿no?

No derramamos ni una lágrima por esa gente que infestó la Wii de crímenes contra los videojuegos. Los maestros de la mediocridad, Data Design, lanzaron un total de diez juegos durante este año. El *Ninja Reflex* de EA nos enseñó a tener asombrosos tiempos de reacción: cada vez que vemos una copia, la tiramos a la basura. ¿Lanzar los *Autos Locos* el mismo año que *Mario Kart*? Mala idea, Eidos.

Pero si esto es lo peor, entonces estamos tranquilos. Este año se han visto títulos que ofrecen ideas que muchas otras plataformas no se atreven a tocar. Cuando comprasteis la Wii, comprasteis experimentación, rarezas, encanto y una cierta dosis de torpeza. No lo neguéis, lo mejor es aceptarlo.

En un año hemos disparado a zombis, nos enfrentamos a una estatua de Lincoln, disparamos a un oso panda desde un cañón, tuvimos un acuario virtual, creamos ciudades, comprobamos la sexualidad de Birdo, viajamos al espacio exterior sobre una tabla de planchar, escapamos de un manicomio, hicimos explotar un mono cuadriculado, controlamos a un pequeño alienígena malhumorado, montamos en un telesilla con Satoru Iwata, tocamos un acordeón, y nos volvimos a mudar a Animal Crossing.

A la hora de celebrar este aniversario, debemos pensar qué otra consola nos ofrece tanto. Querida Wii: eres una caja de sorpresas.

AMOR TOTAL SQUENIX

VUELVE A CASA

Dragon Quest X continúa la serie en Wii

No bastaba con la exclusividad de *Dragon Quest IX* para Nintendo DS. La confianza de los usuarios de Nintendo aún necesitaba de algunas pruebas para terminar de creer en el giro de atención de Square-Enix.

Con el mejor regalo para acabar el año, Nintendo y Square-Enix se reunieron el 10 de diciembre en un hotel de Tokio para adelantar las campanadas a la prensa nipona: Yuuji Horii, padre de *Dragon Quest,* anunciaba que la décima entrega de la serie sería un capítulo exclusivo de Wii. Representando los sentimientos de las hordas de fans de Nintendo que siguieron en sus salones los seis primeros *Dragon Quest,* Satoru Iwata, presidente de Nintendo, recogía la "ofrenda" con un agradecimiento y la sonrisa en una foto conjunta. Sus dos consolas recibirían sendos capítulos de la serie RPG más importante del País del Sol Naciente.

La bomba *DQX* eclipsó al que ya tuvo su anuncio-momento de gloria, pero hay que recordar que el mismo día *Dragon Quest IX* confirmaba oficialmente su lanzamiento al mercado DS japonés para el 28 de marzo.

La parte Square puede no acabar de decidirse con Wii, con un *Crystal Chronicles* siempre en el aire y poco apoyo real. Pero la parte Enix del binomio seguro que se recordará en futuras generaciones porque, según su premisa, esta vez también llevará a los sistemas más vendidos su serie de rol. Esa serie sale en días festivos por ley porque es capaz de movilizar a un país entero el día de su lanzamiento. Ahora sólo queda que sea capaz de movilizar las intenciones de otras compañías aún indecisas con Wii. Con *Dragon Quest* y *Monster Hunter* en el programa japonés para 2009, eso debería ser un hecho.

Por mucho que te guste Toriyama, no: eso no fue un Dragon Quest



Sí, está diciendo: "exceleeente". Algunos japoneses ya se han congelado hasta marzo.

CONCRETANDO EL Q1

¡FECHAS!

No. Hay. Dinero. Suficiente



¡Vamos todos! ¡Que sale nuestro amigo *MadWorld*!

En la página 24 tienes la confirmación de que *GTA: Chinatown Wars* llegará el 20 de marzo, pero como queda algo lejos, aquí van otras estimaciones (a falta de muchas fechas que las compañías darán cuando pasen la resaca de Nochevieja):

- Ya en enero están saliendo *Neopets* o *El Señor de los Anillos: La Conquista.*
- En febrero, *Mushroom Men, House of the Dead: Overkill, Deadly Creatures* o *Castlevania Wii.*
- Marzo es para el SEGA Combo: *Sonic* y *MadWorld.* También salen *Tenchu* (5), *Little King's Story (28), Pro Evolution Soccer 2009 Wii, Naruto Ninja Destiny 2, Populous* (13), *Cooking Mama* (26)...
- Los juegos New Play Control llegan: el 6 de febrero, *Pikmin.* En marzo, *Mario Power Tennis.*

Y nos faltan *De Blob DS, Eledees...* ¡todo en tres meses! ¡Y tienes que comprar la NGamer!

LOS OVERLORD LLEGAN EN JUNIO

PODER GAMBERRO

Los esbirros no vienen a España a emborracharse

Como no tenía suficiente con nuestras impresiones de NG13 y a un Lord no se le puede decir que no (más si es un Overlord), las versiones exclusivas de Wii y DS de *Overlord* dejaron nuevos detalles en su visita a España, consiguiendo satisfacernos.

Ambos llegarán al mercado en junio, pero rápidamente podemos adelantaros que el desarrollo sigue viento en popa. La versión portátil sorprende con su planteamiento de mazmorras tipo *Zelda,* mientras que en Wii destaca un control refinado para nuevas posibilidades (y más naturalidad que antaño) y unos escenarios de fábula (de hecho, parodian cuentos como *Caperucita*) con todo el humor de la serie. Eso sí, adiós al sexo y al alcohol.


Muy bonito, pero matamos a nuestros propios esbirros para recuperar salud. También matamos muchas ovejas con ellos. ¡Muahaha!

Se parecen a los pikmins, pero los pikmins no se tiran pedos estratégicos



¡MONSTER GHUNTER!

EL PUNTO G

Capcom refuerza la apuesta

Y cuando hemos mencionado *Monster Hunter* en la noticia principal de este mes, no era sólo por la súper-exclusiva de *Monster Hunter 3 Tri~*, una "traición" en favor de Wii similar a la de *Dragon Quest X.*

Capcom lanzará una edición Wii de *Monster Hunter G,* el primer caza-monstruos, justo antes de la tercera parte de la serie. Vendrá del original mejorado de PS2 con formato panorámico y control tradicional.

Si llegara al mercado occidental podría contarse como una prueba más de que la compañía de Osaka pretende acercar la serie a estas tierras, intención que ya declararon tener cuando presentaron *Monster Hunter 3.*



MUCHOYÓ EH, EH

ESPÍRITU

Pocoyó inicia a los pequeños en las aventuras

¿Y qué hace algo para los "peques" en estas noticias?, dirás. Fácil, *Hello Pocoyó* es noticia porque, al igual que la serie de animación, es un producto 100% nacional y planteado con conciencia.

En su presentación en Madrid, Virgin Play y Zinkia explicaron el proceso de desarrollo del juego para Nintendo DS y su intención educativa.

El título invita a experimentar con las características de DS para resolver pruebas sencillas en una aventura gráfica, estimulando la habilidad de críos y no tan críos, y el acercamiento a un ocio electrónico que no debe ser "el coco" para ninguno.

Un planteamiento inteligente y, de nuevo, un proyecto español con mucha intención y que ya está a la venta.



Mucho micro y táctil para jugar con los personajes de la serie

KINDRED SORPRESA



Estaría bien que se encontraran Pit y Nyx en algún juego. Oh, el amor en Grecia...

ESP.ODEROSO

En Madrid se gesta el primer WiiWare español

Icarian: Kindred Spirits es un proyecto plataformero que llegará a WiiWare este año. Y no, los (cuatro) chicos del estudio madrileño Over The Top no se han inspirado en la mecánica del clásico *Kid Icarus*, ni su juego tiene nada que ver (aunque sí que se basa en la leyenda de Ícaro). Más bien, intentan asemejarlo a la experiencia del bello *LostWinds*, con control sobre el personaje mediante el nunchaco y manejo de los poderes de los dioses con el puntero del Wiimando.

Así se puede jugar también en un modo cooperativo similar al de *Mario Galaxy* y facilitar los saltos de Nyx, la protagonista alada, moviendo objetos, deteniendo mazas, redirigiendo proyectiles a los enemigos o manejando el viento. Otra apuesta que podría cumplir lo que nos gusta de WiiWare.

UNO, DOS... ¡ARF!

MÁS EN FORMA, MÁS 'PRINGAO'

El *Wii Fit* de EA viene con cacharros

El leviatán de las editoras, EA, ha visto las ventas de *Wii Fit* y ha dicho: "a pillar cacho". Conoce pues a *EA Sports Active*, que parece un entrenador mucho más exigente que la apuesta de Nintendo. No sólo te propone un 'desafío de 30 días', rutina que se intensifica según mejoras tu estado de forma, sino que viene con una sujeción para la pierna que, a través del nunchaco, sigue el movimiento de tu mitad inferior. Si no lo haces bien, un guante de boxeo sale de la tele y te pega (mentira).

También hay una cinta de resistencia para facilitar los ejercicios de fuerza de la parte superior, compatibilidad con la Balance Board y planes de trabajo personalizados. Está pensado para quemar. Sudamos sólo de pensarlo.



Jajajajajajajaj, ja, ja, ja, ay, ay, perdón... ah, jajaja ja ja jajajajaja. ¡Vaya pinta!

ARRASA JAPÓN

PÓNGAME UN KILO DE DSi

Y DSiWare para compartir

La nueva Nintendo DSi, sobre la que podéis consultar un reportaje a fondo en NGamer 15, ha superado ya la marca del millón de unidades vendidas en el territorio nipón, donde se puso a la venta el 1 de noviembre de 2008.

Allí también se inaugura el servicio DSiWare de descarga de juegos y programas, a lo WiiWare. Uno de los "juegos" para descarga gratuita permite crear animaciones y usar las fotos de la cámara para luego compartirlas en un sitio web similar a YouTube, todo desde la DSi. Se pueden bajar y retocar animaciones de otros y habrá control de contenidos como en "el Tubo", así como comentarios, puntuaciones... todo sin coste.

Con el nuevo récord de ventas, Nintendo podría pronunciarse pronto sobre un posible lanzamiento occidental de la consola.

Oscuro (o claro) objeto de DSeo...



YO PONGO KOKO, COMPONGO, TRONCO

La idea de uno o dos tíos diseñando un videojuego de cabo a rabo parecía destinada a formar parte unicamente de los libros de historia. Ah, Pázhitnov diseñando *Tetris* en un par de ratos muertos. Ahora hacen falta tres centenares de personas y varios millones de euros para conseguir una ínfima parte de ese éxito... ¿o no?
Wii ha permitido que vuelvan esos héroes solitarios. Vale, no ha sido sólo Wii, también la posibilidad de distribución digital de los juegos para PC (eliminando los costes de fabricar y distribuir los soportes físicos del juego), XNA y el Bazar en Xbox 360 han tenido su papel, pero la de Nintendo permite



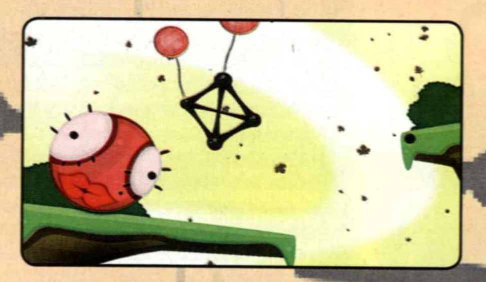
que dos tíos (Kyle Gibler y Ron Carmel) con un presupuesto de menos de 10.000 dólares, dos ordenadores y la red wi-fi de una cafetería creen algo tan interesante y atractivo como *World of Goo*. Aún recuerdo la cara de asombro de los periodistas durante la presentación que hizo Kyle. "¿Habéis hecho vosotros la música? Sí, sí. Y la programación, cosa de Ron, el diseño, el proyecto de fin de carrera de Kyle fue la base . Venga, va, ¿y las voces?" y Kyle abre la boca y de ella salen los grititos de las bolas de goo: "Es increíble lo que se puede conseguir en una noche bebiendo con unos amigos".
WiiWare cobra sentido realmente no en licencias famosas reducidas ni en títulos populacheros, sino con juegos como World of Goo. El canal de Nintendo permite que desarrolladores independientes, con muchas ideas y poco dinero, lleven sus juegos a otras plataformas que no son el PC y que tengan una distribución que ponga el producto directamente frente al usuario. Tan barato y fácil que casi se caen dos lagrimones al pensarlo.
Hay que reconocer a Nintendo que no sólo utiliza la creatividad a la hora de diseñar sus títulos, sino que también ayuda a quienes la tienen como base de su trabajo y les proporciona el medio de llegar fácil y directamente a los hogares de millones de personas. Sería de agradecer que cundiera el ejemplo.

Sybil

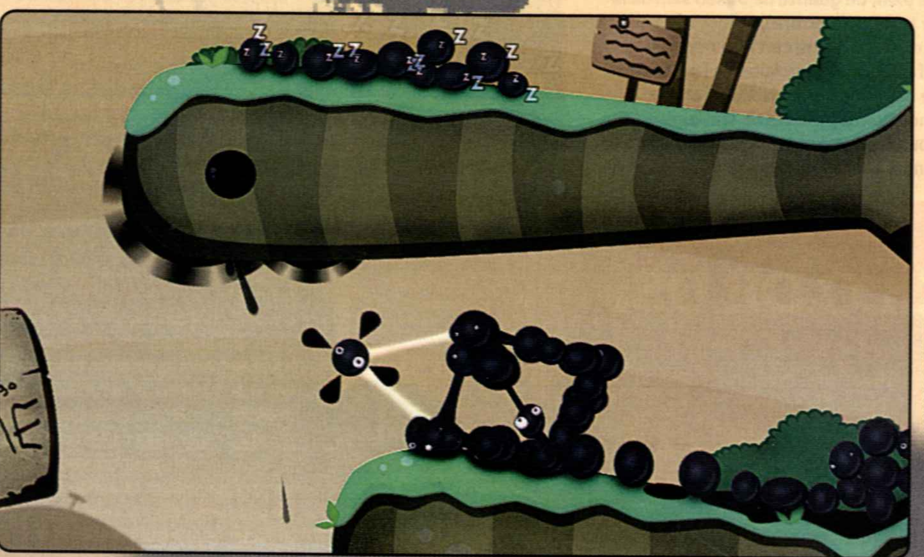
Pequeña joya Aquí te hablaremos poco de este juego y más de industrias y cosas. Pasa a la página 56 para nuestra review de *World of Goo*.

EL EJEMPLO WiiWare

La profecía de "la idea por encima de los medios" comienza a cumplirse



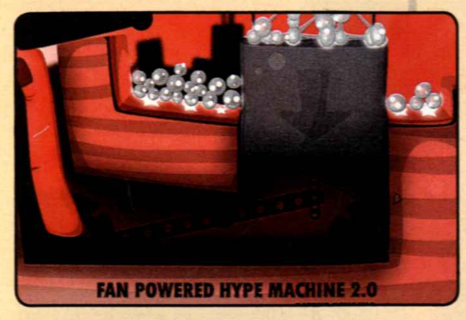
Satoru Iwata, presidente de Nintendo, ya sabía de lo que hablaba cuando en su conferencia de accionistas el pasado abril utilizaba *World of Goo* como ejemplo de proyecto WiiWare, unos días después de probarlo. "Hoy día, es muy difícil para un equipo pequeño desarrollar para consolas. Esperamos que WiiWare pueda explorar un nuevo camino para este tipo de proyectos nuevos y, por supuesto, apoyaremos fuertemente el servicio". 2DBoy eran dos personas (y la ayuda de un tercero) para llevar su juego a Wii, donde finalmente parece entenderse mejor. El de Nintendo veía venir una obra definitiva porque con una pequeña demostración había descubierto que: a) su sistema de físicas y su desbordante ingenio componían un puzle sin igual, b) con el control de Wii y con la capacidad de WiiWare parecía casar naturalmente y c) 2DBoy cumplía el perfil de "locos de las ideas" que Nintendo quiere que forme el carácter del servicio.



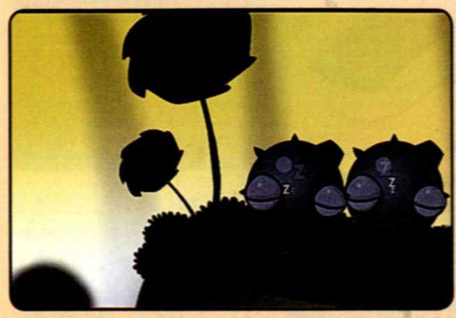
"Pequeño" no significa "insustancial". Detrás de *World of Goo* hay un programa de físicas, un grafismo muy variado, una música casi de película y un sistema de juego estudiado para que el jugador experimente y comprenda sobre la marcha.

Acercamiento

Es posible que Nintendo España entendiera mejor que ninguna otra filial aquel ejemplo del presidente global, porque quiso invitar a los medios de todo tipo a conocer juego y proceso de desarrollo de boca de los 2DBoy en persona. En Madrid se pudo entender, de una forma cercana, el juego de contrastes que es capaz de propiciar un desarrollo independiente así. De un lado, la compañía líder en la actualidad con su reunión especializada. Del otro, unos jóvenes que han trabajado, robando una Wi-Fi cercana a su hogar, partiendo de un proyecto de su carrera, y han dedicado un año y medio (y su bolsillo) a realizar un sueño. Por eso no se cortaban al chillar como las bolas Goo que grabaron en casa, al reconocer que la traducción al castellano está hecha por fans o al criticar la represión de las compañías más poderosas a cada vez más estudios humildes. Y porque toda esa fuerza se une a las mejores ideas de juego en su proyecto, *World of*



En unos 50MB caben muchas emociones. Estos chicos lo sabían bien.

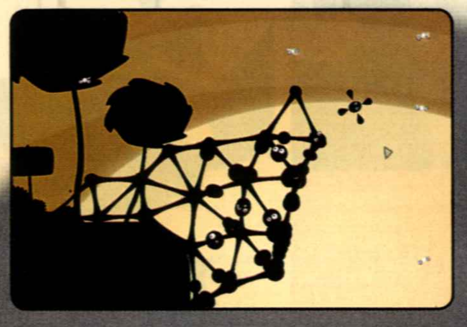


El juego iba a salir en Europa por 39,90€. Alabado sea WiiWare, pues.

Goo puede llegar a comprenderse a muchos niveles, incluyendo metáforas o evidencias tan profundas como la realidad de su éxito.

Lo mejor es que este viaje en sus vidas no ha hecho que vuelvan a la antigua, conocida y evitada fórmula, porque el objetivo es trabajar así, de nuevo, en el futuro. Creando e innovando, sin reciclar o explotar. ¿De verdad puede afectar a esa variada masa de usuarios de WiiWare? "Sí, eso creemos. Pensamos que la forma en la que el juego puede llegar a todos es similar a la filosofía que tiene Nintendo con los suyos, de una forma mucho más amplia".

Por supuesto, que este proyecto parezca un ideal no significa que haya que subestimar otras vertientes de WiiWare como los pequeños juegos de grandes empresas o las adaptaciones de clásicos. De hecho, allá por junio de 2007, cuando el servicio se anunció oficialmente, "grandes editores y pequeñas desarrolladoras independientes" definían el estilo abierto del sistema. El caso es que, citando al director de marketing de NoE, aquel día, WiiWare "abre las puertas a creadores con grandes ideas y no sólo a aquellos que tienen grandes presupuestos". Mientras que la creatividad sea la premisa, los juegos de WiiWare podrán seguir haciendo historia.



Ni un sólo polígono. Guárdate tu chiste sobre la potencia de Wii: esto es para demostrar el poder inmortal de las 2D.



"¡Nos gustaría ser 2D de verdad!" Nah, eso no lo dijeron. Pero seguro que lo piensan.

LOS (DOS) GENIOS

La visión de 2DBoy una vez *WoG* llegó al Canal Tienda

Kyle, ¿qué eres si no eres el artista?
Kyle: Me gusta el tema artístico, los diseños, componer la música, pero no soy un artista. El artista tiene una visión. Si debes seguir una visión es muy peligroso, ignoras lo que es realmente bueno. Es importante escuchar la respuesta de la gente, de los seguidores, ellos van jugando y modificando el diseño, la visión inicial, para que se haga divertido, algo que sí querrás jugar. Como en un grupo de rock, pensar que improvisamos es una analogía mejor: actúas y ves la reacción de la audiencia, luego modificas en pos de la máxima diversión.

¿Llegasteis a pensar que era imposible?
K: A mitad de camino llegó a parecernos completamente imposible. Hubo un bajón emocional. ¡Pero el Capítulo 4 fue la solución! Por eso es mi favorito.
Ron: ¿Cómo íbamos a expandir la idea de *Tower of Goo* en un *World of Goo* completo? Entonces apareció el Escritor de Carteles, que nos facilitaba la tarea de ir contando la trama. Se convirtió en un personaje y fue el primer "salvador". Y luego el Capítulo 4, que lo cambió todo. Pero a mitad de camino fue como estar en un gran lago: daba igual hacia dónde remáramos, no veíamos tierra.

¿Cómo puede ser un juego que no tiene "acción" una experiencia tan épica?
K: Creo que la música dramática ayuda bastante. Como la historia, con su cierta profundidad, y no "rescata a tu novia de ese castillo". Espero que el riesgo ocasional te mantenga avanzando, que quieras ver qué pasa en el siguiente nivel.
R: También está la temática de cada capítulo, muy fuerte. Sentir una transición cinemática entre ellos ayuda a crear ese sentimiento como de "viaje".

Viendo el "pirateo" de *WoG* PC, ¿son los servicios como WiiWare el futuro?
R: La piratería afecta igual tanto a juegos físicos o descargables. Siempre habrá y hay pocos que intenten enfrentarse a ella. Creo que es mejor pensar en los casos en los que sale a favor, por ejemplo, vimos que mucha gente conoció y comenzó a jugar a *WoG* de forma pirata, y luego decidieron comprarlo. Por supuesto que hay piratas que no lo compran, pero ¿cómo se puede conseguir esa extensión tan amplia sin perder?
K: Pero me gustaría dejar claro que la piratería en PC no es la razón por la que fuimos a WiiWare, fuimos porque era muy atractivo tenerlo en Wii, en consola.

En Wii se nota más el pulso, ¿cómo lo veis?
K: Es un punto bueno, hace que se sienta mucho más como si estuvieras... "cogiendo una bola de esas" realmente. Y con la vibración, más aún.
R: Nos gusta más jugarlo en Wii. Además está el modo cooperativo a cuatro.

La historia del juego es la historia del proyecto, de una parte de vuestra vida. ¿Cuál es la metáfora más representativa que podemos identificar en *WoG*?
K: Cada vez que una bola Goo es absorbida por la tubería, es otro estudio indie destrozado por una gran corporación.
R: También, no dejo de oír que los artistas se expresan mediante el medio que eligen. Y no lo entendía completamente hasta que conocí a Kyle, vi el juego y vi como representaba a Kyle, por ejemplo la figura de "mamá" y de la privacidad de la información, en el Capítulo 4.

2D y puzle, algo extraño hoy día. ¿Son valores perdidos?
K: Sí, ehm... bueno, el 3D es horrible (risas). Volviendo a la pregunta anterior, en el Capítulo 3, la Corporación intenta transformar el mundo entero en 3D, para que veas. Estaba *Pacman*, que era genial, y entonces una compañía llegó y dijo, ¡hagámoslo en 3D! Y apestó. Los juegos molaban y entonces se inventó el 3D y todo fue horrible.
Más píxeles no es más diversión.

¡ALUVIÓN DE NOTICIAS!

REGALITOS OCULTOS BAJO LA MONTAÑA DE NOVEDADES



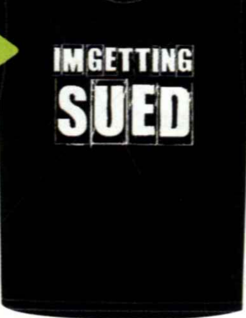
El jefe del servicio de alquiler de películas Netflix opina que la próxima generación de mandos a distancia estará **influenciada por el Wiimando**, con un puntero para sustituir la multitud de botones actual.



¿Por qué hay tan pocas descargas para *Guitar Hero: World Tour* en Wii? Activision **culpa a la infraestructura de Wii** y dice que las discográficas quieren lanzar "paquetes de canciones" y no temas sueltos.

【商標(検索用)】 DSArcade
(541)【標準文字商標】 DSArcade
(561)【称呼】 デイエスアーケー
(531)【ウィーン図形分類】
(731)【出願人】
【氏名又は名称】任天堂株式会社

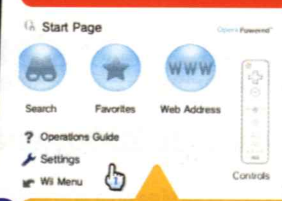
¡Aviso, demanda! Motivo: una pequeña compañía tecnológica de Ohio asegura que la Wii viola una patente suya para un **"Sistema de reconocimiento de movimientos humanos"**. Vuelta a empezar...



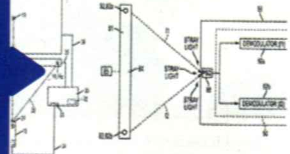
El periférico Wii Speak viene junto con un **cupón de un solo uso para el Canal Wii Speak**. Si queréis ahorrar unos céntimos comprándolo de segunda mano, podéis solicitar un nuevo código a Nintendo.

En la base de registros japonesa ha aparecido una intresante lista de **títulos para Nintendo DS/DSi**; 40 en total. Una visual rápida: DSiMail, DSi Mode, DSiVision, DS Arcade, DSCreator, DSi Movie.





Apple ha mejorado su patente para un objeto similar al Wiimando. Todo el mundo sabe que los juegos de la tienda Apple venden muy bien en el iPhone. ¿Qué estará planeando Apple para este artefacto?



Darren Williams, de Sega, opina que la Wii es **"el juego de tablero más caro del planeta"**. Cree que es algo a lo que las familias juegan en Navidad y luego cae en el olvido. Eso explica algunos títulos de Sega para Wii...

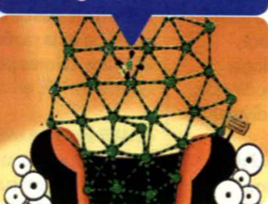
Después de *World of Goo*, ahora toca mirar al futuro de WiiWare. DK Games ha anunciado *Equilibrio*, un juego de habilidad, y no debería tardar en llegar *8-bit is Enough*, el quinto capítulo de *Strong Bad's Cool Game*.

Se dice que Nintendo está trabajando en una nueva versión del navegador Opera para Wii, con **nuevas características**. Tal vez tengan que ver con el nuevo micrófono Wii Speak. ¿Habrá chat de voz?











"Al crear la Wii, buscamos los campos que nos permitirían llegar a todos los miembros de la familia: uno fueron los deportes, otro la salud física, y otro la música". Parece que *Wii Music* **completa la trilogía de Miyamoto.**

Reggie Fils-Aime se convierte en Scrooge: "No es necesario bajar el precio de nuestros productos". Tanto Wii como DS mantienen **el precio de lanzamiento**. Los que quieran conseguirlas baratas, que busquen en Internet.

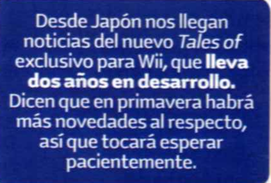
Desde Japón nos llegan noticias del nuevo *Tales of* exclusivo para Wii, que **lleva dos años en desarrollo.** Dicen que en primavera habrá más novedades al respecto, así que tocará esperar pacientemente.

Kirby ha derrotado sin piedad al gángster ruso Niko Bellic en las listas de ventas japonesas. Sí, ***Kirby Superstar Ultra*** ha **superado en ventas** a *Grand Theft Auto IV*. Vuelve el orden natural de las cosas.

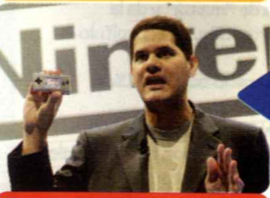
Las ventas de la Wii siguen siendo asombrosas, y parece que esta tendencia no va a tener fin. Después del éxito de octubre en EE.UU., llegó un asombroso noviembre, con 2.040.000 Wiis y 1.570.000 DS vendidas.



Para romper con el mito de que sólo se juega en Navidad a la Wii (sí, te miramos a ti, Sr. Sega), una investigación del Grupo Nielsen dice que se juega, y mucho, a la Wii durante todo el año. ¡Toma ésa!



La nueva línea Play It On Wii de Nintendo (una selección de juegos de GameCube recuperados en Wii) ofrecerá más de lo esperado. *DK Jungle Beat*, por ejemplo, tendrá **más niveles y un nuevo sistema de control.** ¡Genial!



Reggie ha dejado claro que la Wii no tendrá ninguna sucesora pronto. "Lanzaremos una nueva consola cuando tengamos **grandes ideas** de juego que sólo podamos recrear con una nueva consola".





Shane Kim, de Microsoft, ha dicho sobre *Wii Fit*: "En Microsoft dicen 'no creo que eso sea un juego', pero el de Nintendo dice 'no me importa. **Estamos vendiendo un montón**'". Erm... eso es bueno, ¿no?



Wii Fit es el producto de consumo más buscado de Internet. Parece que todo el mundo quería estar bien guapo para las fiestas navideñas de empresa. Y ahora, a volver a empezar con la dieta.

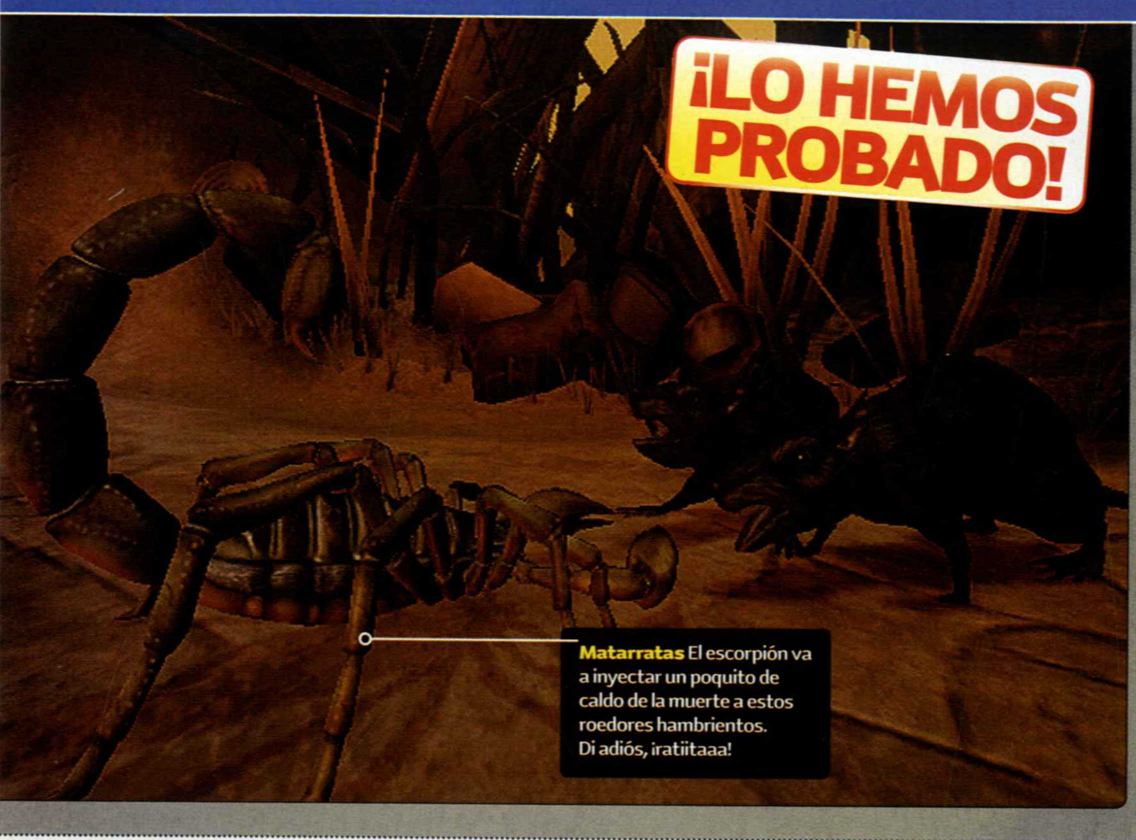


¿TE GUSTAN EL MAR Y LOS DELFINES? ASEGÚRATE DE QUE TUS HIJOS TAMBIÉN PUEDAN DISFRUTARLOS.

Los métodos de pesca destructivos y la contaminación están empujando a nuestros océanos hacia un colapso irreversible. Si no actuamos ahora, los mares que hoy están todavía vivos – y en el que habitan delfines, tortugas y corales milenarios – serán pronto sólo un recuerdo.

PARTICIPA. AYÚDANOS A SALVAR LOS OCÉANOS.
VISITA WWW.OCEANA.ORG O LLAMA AL 911 440 880.

OCEANA | Protegiendo los Océanos del Mundo



Matarratas El escorpión va a inyectar un poquito de caldo de la muerte a estos roedores hambrientos. Di adiós, iratiitaaa!



Bloquea los ataques y ataca en el momento exacto (o da vueltas para evitar las embestidas y pica por detrás).



El zumo amarillo de los insectos se dispersará por todos lados cuando la lucha se ponga seria.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** THQ **ESTUDIO** RAINBOW STUDIOS **LANZAMIENTO** 13 DE FEBRERO

DEADLY CREATURES

El mundo del morbo subterráneo y las picaduras agradables

La idea de este proyecto es ciertamente interesante. Una araña y un escorpión protagonizan una aventura correteando por los conductos del subsuelo del desierto. Mientras estos repugnantes héroes siguen su destino, una historia humana se va escuchando al fondo, en forma de fragmentos de diálogo. La historia de una pareja de hombres buscatesoros[1] que quieren desenterrar un buen puñado de oro español.

El planteamiento de la sugerente introducción, en forma de *flash-back*, y la sorpresa de los peculiares "personajes" y sus entornos invitan a recorrer la aventura principal desde el inicio. A veces da igual seguir la ruta o buscar el objetivo, porque contemplar la escalofriante presencia de los protagonistas en pantalla, o fondos como el del lagarto atrapado agonizando en una tela de araña –sólo como atrezo–, ya es parte del juego. Sobre todo si se considera la suavidad gráfica general y algunos trabajos de luces y colores, de animación o de modelos complejos que también distinguen a este juego como obra dedicada a Wii. Para nada llega a desagradar literalmente, por lo que podrían disfrutar tanto los amantes de estos seres como los que los miran con recelo en una relación de amor-fobia.



El diseño es atrevido y realista a la vez. Nos encantan estas cosas fuera de lo normal.

Conviértete

En un nivel jugarás como la araña, acechando a su rival escorpión como objetivo. Tras un enfrentamiento repentino y visceral (casi te duele y piensas, ¡pero bueno!, ¡que sois los buenos!), el escorpión escapa por una grieta en la roca y se convierte en el todopoderoso personaje jugable para el siguiente nivel. La jugabilidad se alterna entre ambos y surgen enemigos recurrentes, como una cascabel descomunal o el



La araña (tarántula) es más ágil que el otro: ¡puede saltar!



El brillo naranja de estas pantallas es la puesta de Sol del desierto. Otros niveles son en cuevas, túneles y casas.



¡Cáele encima! El ataque volador es algo Super Mario, más "de pisar".



1 Billy Bob Thornton y Dennis Hopper ponen las voces hollywoodienses en la versión americana. Pero el doblaje español no tiene nada que envidiarles.

EL LADO SALVAJE

En La Mancha habríamos simulado ovejas y molinos...

Las criaturas se basan en elementos que los desarrolladores, provenientes de Austin, Texas, han ido viendo durante su vida. Apostaríamos a que nunca han visto a una tarántula espiando a criminales humanos antes de hacerle kick-boxing a una iguana, pero de eso va la licencia artística.

Los gráficos son auténticos y apropiados y los movimientos que se presencian, convincentes y realmente espeluznantes.

Pese a tratarse de un ambiente tan extraño, nos ha cautivado especialmente y es innegable que la idea se ha llevado con gusto.

Kung fu con el doble de extremidades. Imagina lo que Bruce Lee podría dar de sí con todo eso.



Se la coma o ella lo mate, torcerás el gesto por el asco. ¡Sí!

Reconócelo: estás deseando atravesar a un escarabajo con eso

par de humanos. Algunos llegan en forma de jefe final, momento ideal para cambiar la perspectiva de juego y añadir unos cuantos QTEs de esquiva y unos muchos picotazos al punto débil.

A pesar de sonar tan extravagante –y pese a poder caminar boca abajo o por las paredes– es un juego sorprendentemente accesible. Nos pareció una especie de versión ralentizada de *Spyro*, con algo de exploración y mucha pelea, todo ayudado en los primeros momentos por un sistema de menús de apoyo bastante ingenioso.

Te aproximas a tu destino –indicado mediante una flecha si te pierdes, buena idea en un mundo tan laberíntico– hasta que el camino queda cortado en algunos tramos establecidos, momento en el que un puñado de insectos y reptiles aparecen para recibirte. La música, muy peliculera, ambientará el combate, y los amarillos y viscosos interiores de los bichos llenarán la pantalla. Deshazte de los rivales y tu avatar arácnido podrá avanzar algo más.

Es gato (y araña)

La araña puede lanzar telas a los rivales (señalando con el puntero del Wiimando), saltar para atacarles e incluso golpearles con sus patas delanteras, en un cómico guantazo más propio de una peli de Bud Spencer.

El escorpión es más pesado y potente, con unas pinzas que le permiten cubrirse y un picotazo letal que suele pasar por encima de las defensas rivales. Agita el Wiimando y hará un estrambótico ataque giratorio: el realismo no es primordial, pero los bichos se ven muy auténticos y la sensación de las peleas es algo distinto y "raro", en el sentido interesante de las cosas.

Por el recorrido se irán aprendiendo nuevos movimientos que se pueden ejecutar en secuencia a modo de combo, algo que le añade un punto de práctica y variedad a las luchas. Pese a algunos errores de detección, los golpes basados en el agite del Wiimando tienen sentido (escarbar, picotazo vertical...) y no son especialmente gratuitos. De hecho, algunas de las combinaciones de "fatality" que el escorpión es capaz de realizar cuando su rival está grogui son más divertidas que las de *Star Wars: El Poder de la Fuerza*, por su mezcla entre picotazos naturales y wrestling con pinzas.

Todo en esta aventura mezclada con beat 'em-up pasa por la transformación al mundo repugnante. Así, los objetos coleccionables son "deliciosas" larvas que encontrar y comerse; en lugar de un botiquín, devorarás un pobre grillo verde para llenar tu contenedor de vida; y los puntos de control son nubes de mosquitos. De esta manera no se pierde el toque asquerosillo.

En unas horas de juego, *Deadly Creatures* es capaz de grabarse en la memoria por lo extraño, serio y morboso de su propuesta, y aunque sólo sea por explorar su mundo, hacer unos fatalities y disfrutar del repelús ya nos parece una partida muy entretenida y distinta. Habrá que ver cómo aguanta la fórmula durante todas las horas de juego.

Nos pica la curiosidad por conocer cómo se atan ambos cabos del argumento y cómo los pequeños e inconscientes héroes terminan repercutiendo en el mundo de los hombres. En una escena, la araña se salva de una cascabel gracias a una mano humana que caza la serpiente para una colección privada. Más tarde, pillan a la araña, que acaba en un cristal junto a la serpiente, esperando que la conviertan en trofeo. El apasionante desenlace, en el próximo número.

"AUNQUE SÓLO SEA POR EXPLORAR SU MUNDO, HACER UNOS FATALITIES Y DISFRUTAR DEL REPELÚS, YA ES ENTRETENIDO"



A veces no apetece otro combate. Un golpazo espectacular te devolverá el *mono*.

Sube el volumen. La música es intrigante y los efectos demoledores, gritos incluidos.



Recuerda al cementerio de elefantes de Simba. Cambia hienas por muchas patas.



Combos Sonic podrá defenderse con su espada de los ataques enemigos, antes de contraatacar con un buen golpe. Este movimiento defensivo se realizará empujando el nunchaco.



Sonic podrá utilizar los elementos del escenario para avanzar. Aquí, se desliza por una cuerda, disparada desde un arco.



Veremos más cuerdas en otros castillos y casas majestuosas; tal vez todas las visitas entran por el tejado.

PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** SEGA **ESTUDIO** SONIC TEAM **LANZAMIENTO** 2009

SONIC AND THE BLACK KNIGHT

Sega nos ofrece un nuevo spin-off. ¿Qué tal maneja Sonic la espada?



¡Toma esta! Las habilidades tradicionales de Sonic se han visto modificadas para explotar su espada.



La mezcla de atletismo y espada debería suponer un sistema de combate veloz y emocionante.

Nos han contando tantas veces las leyendas artúricas que, en ocasiones, creemos ser expertos en la materia. Tras haber refrescado la memoria gracias a San Google, os podemos contar que el rey legendario empuñaba una espada llamada Excalibur, le tenía fobia a los muebles rectangulares, y se parecía mucho a Clive Owen, a Peter Davison o a Bradley James[1]. Ah, y contaba con la inestimable ayuda de un inquieto erizo azul, con zapatillas rojas y una habilidad innata para soltar chistes irritantes. Sí, el secreto peor guardado de la historia de Sega[2], la secuela de *Sonic y los Anillos Secretos*, está preparándose para el lanzamiento. *Sonic and the Black Knight* se convertirá en una entrega importante dentro de la franquicia Sonic, sobre todo entre los fans que esperan que el erizo se marque un hat-trick tras el muy buen *Sonic Chronicles* y el no tan malo *Sonic Unleashed*. Buenas noticias: de momento, esto tiene buena pinta.

¡Gira, gira!

Son inevitables las comparaciones con *Los Anillos Secretos*, pero esta nueva exclusiva para Wii también bebe mucho de *Unleashed*. De hecho, se basa más en este último. La ambientación de fantasía está llena de color y se aleja mucho del mundo real visto en *Unleashed*, pero el énfasis puesto en la velocidad es muy parecido. La cámara se sitúa a la espalda de Sonic durante casi todo el tiempo, cambiando a una vista lateral para algunas secciones de combate y de plataformas; vaya, como en *Unleashed*. Los escenarios más veloces tienen tanto de juego de carreras como de plataformas; justito como en *Unleashed*. Y Sonic se controla con el nunchaco; exactamente como en *Unleashed*, y no como en *Los Anillos Secretos*, que se usaba sólo el Wiimando. ¿A qué se debe el cambio? A que hace falta tener la mano del Wiimando libre para usar la espada.

Sí, por primera vez en la historia, Sonic utilizará un arma. Mucho más afilada que sus pinchos, esta espada puede atravesar la armadura de los caballeros con facilidad. Es más, puede clavarse en los bloques de piedra sólida para ayudar a nuestro amigo a subir (y bajar) por las paredes de los castillos. Pero el nuevo juguetito de Sonic es un arma de doble filo. Vale, dota al erizo de un buen puñado de nuevos movimientos, pero también ralentiza mucho las cosas. Cada vez que se enfrenta a un enemigo (los cuales, en el primer escenario, parecen ser sólo caballeros) debe pararse para esquivar y arremeter. En cualquier otro juego, esto se aceptaría sin



1 Interpretaron al rey Arturo en la película El Rey Arturo, la obra Spamalot y la serie de la BBC Merlín, respectivamente. 2 Sega ha mantenido el juego en secreto para no hacer sombra a *Sonic Unleashed*. Hasta ahora, claro.





"¡Cuidado, dicen que ese erizo es muy rá...!" Ups, demasiado tarde...



La armadura de este caballero nos recuerda a los vigilantes de las mazmorras de *The Phantom Hourglass.*



Vale, tal vez no tenga tantos juegos clásicos como nuestro querido Mario. Pero no se puede negar que mola mucho más.

"POR PRIMERA VEZ EN LA HISTORIA, SONIC UTILIZARÁ UN ARMA. UNA ESPADA MUCHO MÁS AFILADA QUE SUS PINCHOS"



En la Gran Bretaña medieval, los granjeros creían que, de noche, los erizos robaban la leche a las vacas. ¡En serio!

muchos problemas; pero en una franquicia basada en la velocidad, podría ser algo imperdonable.

Seguidores enfermizos

Si logran que los nuevos movimientos sean lo bastante satisfactorios como para que merezca la pena la pérdida de velocidad, entonces esta espada sería un cambio de ritmo bienvenido. Nos ha entusiasmado ver que hay algunos toques de RPG, ya que Sonic debe recoger objetos y reclutar seguidores; puede ganarse el respeto de estos aldeanos de forma honrada, o bien con un buen soborno de anillos. Sonic podrá ganar títulos de Caballero cuando tenga bastantes seguidores; suponemos que para conseguir nuevas habilidades atléticas y de combate.

¿Y los dinosaurios?

Una vez hayamos completado los niveles principales, Sonic podrá volver a ellos para participar en una serie de misiones y conseguir más seguidores. Seguramente, serán retos sencillos como contrarrelojes o eliminar un determinado número de caballeros. Parece ser que en los últimos niveles se introducirán algunos estilos de juego diferentes.

Hemos visto uno en el que Sonic se encuentra encima de un carruaje, desde donde intentará evitar una emboscada. Seguro que también aparecen algunos de los amigos de Sonic, en papeles acordes con la nueva ambientación. Por ahora, no hemos visto nada tan aleatorio como los dinosaurios de *Los Anillos Secretos*, pero bueno, todavía hay tiempo de sobra para que se incluyan cosas nuevas.

No parece que *Sonic and the Black Knight* vaya a ofrecernos mucho más de lo ya visto en *Sonic Unleashed*, pero es la secuela del mejor spin-off del erizo jamás programado. Próximamente, más noticias del erizo.



Con un poco de suerte, a Sonic le bastará con su velocidad para suplir su falta de armadura.



El sonido sobre su cabeza parecía ser un helicóptero, pero claro, nació varios siglos antes como para darse cuenta.

El diseño de la espada es asombroso. ¿Habrá más armadura?

ESPADA EN LA PIEDRA

Una espada que no sólo corta...



Pensad por un momento en los problemas que ha tenido siempre Sonic con los muros de piedra. Posiblemente, son el peor enemigo del veloz erizo, incluso más que el Dr. Robotnik. Pero en esta ocasión, Sonic utiliza los bloques de piedra y la argamasa en beneficio propio, clavándose a ellos con su nueva y brillante espada. Desde esta posición, puede deslizarse o saltar a nuevas zonas. ¡Genial!



EL AÑO DE LOS RPG

NGamer tiene un "+10 de nerviosismo" ante los RPGs para DS del 2009...

	ARGUMENTO	HÉROE(S)	HERENCIA RPG	TIPO DE RPG
CHRONO TRIGGER	Una mezcla entre *Regreso al Futuro* y *Final Fantasy*: una aventrua de saltos en el tiempo, en la que se reescribe el destino del reino de Guardia varias veces.	Crono, un héroe joven y solitario. Personaje básico de RPG.	Uno de los mejores juegos de SNES, con las personalidades de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*: Sakaguchi, Aoki, Uematsu, Horii, Toriyama: póker de ases.	Se presta mucha importancia a la historia, y usa el sistema de combate de *Final Fantasy IV*: los ataques los determina un medidor de tiempo.
PRINCESS AND KNIGHT	Tenemos un reino que está "en peligro". El título ya da bastantes pistas sobre quién vendrá a salvarlo.	Un valeroso caballero, que tiene un poder secreto, y una princesa llamada Mooki. Vaya, lo que viene siendo el título del juego.	Un título de Blueside, la compañía coreana responsable del aporreabotones *Kingdom Under Fire* para Xbox 360.	Sin duda, pertenece al terreno del RPG de acción, con montones de enemigos con los que acabar. Blueside promete que habrá más enemigos que en ningún otro juego de DS. ¡Hordas!
TACTIC-SLAYER	Ambientado en el competitivo mundo del cosplay, la fuerza del personaje viene determinada por lo pervertido de sus ropas. Qué miedito.	Lisa, quien debe ganar combates para ganar oro con el que comprar trajes todavía más cortos.	Obra del Ninja Studio, responsable del no demasiado llamativo juego *Izuna: Legend Of The Unemployed Ninja*.	Un RPG de estrategia, al estilo de *Final Fantasy Tactics*. Un campo de batalla dividido en casillas y villanos con los que acabar por turnos.
INFINITE SPACE	Basado vagamente en la novela de Arthur C. Clarke: *El fin de la infancia*, *Infinite Space* nos presenta el día a día de la exploración y grandes dilemas filosóficos.	Yuri, un joven miembro de la tripulación que sueña con convertirse en el capitán de una nave espacial.	El primer juego para DS de Platinum Games, compañía sin experiencia en los simuladores de nave espacial. Nude Maker trabajó en simulación de mechs con *Steel Battalion*.	Un completo simulador de nave espacial; el juego ofrece dos aspectos: creación y gestión de la nave, y explorar la galaxia con combates espaciales.
RIZ-ZOAWD	Basado en *El Mago de Oz*, si es que no sigue fielmente el argumento. Explorar Oz y enfrentarse a varias brujas.	Dorothy y Toto, con el apoyo posterior del Hombre de Hojalata, el León Cobarte y el Espantapájaros.	A Media Vision se la conoce mejor por su franquicia de RPGs ambienta en el salvaje Oeste *Wild Arms*. Es un buen curriculum..	Combates por turnos con un toque original: hay que marcar un número de acciones por turno para repartir como queramos. Todos para Toto, la máquina de matar.
7TH DRAGON	Los dragones controlan Eden. Los dragones están acabando con la vida de la tierra. Alguien debe matar a los dragones.	Al estilo de *Etrian Odyssey*, creamos un equipo de cuatro a partir de ciertas profesiones determinadas.	Rieko Kodama de Sega es la productora (conocida por *Phantasy Star*).El director es Kazuya *'Etrian Odyssey-Trauma Center'* Niinou, amante de las mazmorras.	Una aventura básica, a lo *Dragon Quest*. La pantalla inferior muestra un mapa que se va actualizando en tiempo real con el vencedor de la guerra, dragones o humanos.

Según el calendario chino, el 2009 es el año del buey. La DS utiliza una magia de fuego de nivel 5 contra dicho animal bovino y declara que es el año de los RPG portátiles. En los pasillos del Tokio Game Show era difícil abrirse camino entre tanto héroe de pelos puntiagudos y magos con sus túnicas. Algunos no requieren presentación (*Dragon Quest IX* y *Crystal Chronicles*), pero por cada gran éxito de Square Enix hay 10 títulos menores que merecen nuestra atención.

Roleando

Repasar toda la lista de candidatos requeriría muchos más puntos de ataque de los que cualquier periodista tiene en su haber, así que ante la ausencia de un mago, nos centramos en los seis RPG más atractivos. Se trata de los títulos que darán forma al rol durante el próximo año, divididos en las seis categorías clave que definen el género.

	¿EN SOLITARIO?	¿BUENOS GRÁFICOS?	¿UNA DE LAS ARMAS ES UN HELADO?	CURIOSIDADES	CHISTE MALO PARA EL ANÁLISIS
	Se ha añadido un modo de juego vía Wi-Fi. Gracias a la nueva Arena of Ages, podremos entrenar a una bestia y convertirla en una máquina de matar; y luego, jugar con ella.	Un port bastante directo que no desentonaría en GBA. Aún así, las escenas de animación se crearon para el port de 1999 para PlayStation. Son preciosas.	No. Hablamos de espadas, arcos y techs (magia). Se pueden combinar las techs de diferentes personajes; un sistema empleado por *Sonic Chronicles*. ¡Ataques bestias!	El original de SNES cuenta con 13 finales alternativos. Gracias a la nueva mazmorra para DS (Dimensional Vortex), habrá un 14º final. Intrigante...	"¿Sobrevivirás a esta carrera contra el Chrono?"
	Este valeroso caballero se encarga de todo él solito.	Adorables gráficos 2D que se fusionan con objetos 3D y ofrecen asombrosos efectos en los sprites. Ojalá la DS pueda mover sin problemas esas masas de enemigos..	No. Espadas, pero espadas que se controlan con el lápiz táctil. Los combates serán un poco al estilo de *Phantom Hourglass* o *Ninja Gaiden*.	El slogan del juego durante su proceso de creación: "¡Sólo hace falta un lápiz para hacer temblar el mundo!"	"¿El regreso del Caballero Oscuro?"
	No querremos que nuestros amigos nos vean jugando a esto.	Un puñado de pantallas borrosas que nos muestran gráficos sencillos propios de GBA. ¿O es cosa nuestra y nos hemos quedado ciegos?	No. Nuestra única arma será ser las más monas de todas.	Aquí no hay cabida para las estadísticas tradicionales. Aquí se puntuará lo sexy, mona, enrevesada y saludable que seamos. A *Final Fantasy* le falta esa categoría de "monería".	"Todos preparados, pero sin sitio donde LUCHAR".
	Dos jugadores podrán enfrentar sus naves a través de la conexión Wi-Fi.	Impresionantes modelados 3D de las naves y una pantalla inferior repleta de los botones necesarios para hacerla funcionar. Platinum explota la tecnología con este juego.	En el espacio, los helados sólo están disponibles en las cápsulas vitamínicas de los astronautas.	Production IG (conocidos por *Ghost In The Shell*) se encargan de la película de animación que acompañará al juego en su lanzamiento. Un genial complemento.	"En el espacio, nadie puede oír cómo subes de nivel".
	Deberemos enfrentarnos solitos a los terroríficos monos voladores. Brrr.	Uno de los juegos más bellos de DS, y punto. Impresionante mundo en 3D, lleno de esos colores imposibles típicos de un mundo fantástico.	Oz es un lugar fantástico, pero no. No tienen helados para nosotros.	Movemos al personaje con una especie de ratón en la pantalla inferior. Giradlo para mandar a los enemigos a paseo por el camino de baldosas amarillas.	"Si tan sólo tuviese un cerebro..."
	Los dragones se cazan mejor en solitario.	Un estilo similar a *Etrian Odyssey*. Buenos sprites y, a diferencia de *Odyssey*, los personajes aparecen en pantalla al atacar.	Sí. Es cierto. Un personaje golpea a los enemigos con un polo de chocolate.	La demo del TGS tenía sprites de Kodama y Niinou para explicar las cosas. Ella era una mujer gato con látigo, golpeando a Niinou al equivocarse.	"Dragoncitos por aquí, dragoncitos por allá..."



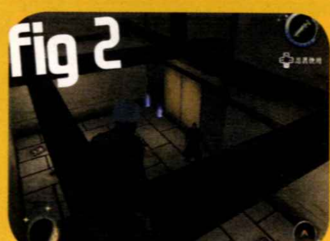
BiG NinjA Academy

Sí, he sido yo quien le ha hecho eso al Doctor Azo. No os preocupéis, no ha sufrido. Bueno, salvo por el momento en el que su espíritu abandonó su cuerpo cuando la espada lo atravesó. Permitid que me presente: soy el Gato Ninja, la verdadera estrella de *Tenchu 4*. ¿Rikimaru y Ayame? Sí, salen en la carátula, pero yo os pregunto: ¿qué ninja pondría su cara donde todo el mundo pueda verla? Yo me escondo dentro del disco. Desde allí, os voy a enseñar a ser ninjas.

1 No seas pringado: infíltrate

Si te descubren los guardias, estarás acabado. Afortunadamente, esos ricachones feudales los han contratado en la Corporación de Matones Sordos. Podrías comer una bolsa de patatas fritas a sus espaldas y ni se enterarían. Mientras no os pongáis en su campo de visión, todo irá bien. Acercaos por la espalda (fig. 1), deslizaos por las vigas (fig. 2) (pulsando A saltaréis hacia arriba) o sumergíos en los estanques ornamentales (fig. 3). No es algo digno, pero tampoco lo es que te peguen un hachazo en la cara, así que menos quejas.







2 Quédate en las sombras

No todos los guardias nos van a ofrecer oportunidades para acabar con ellos: habrá que conseguir que las sombras les rodeen. Con un movimiento del Wiimando, nuestro ninja se esconderá en las zonas oscuras cercanas. Al mover el Wiimando, rodará hacia el siguiente sitio seguro (fig. 1). El segundo arma de un ninja para evitar la luz son sus pulmones. Diréis, "¿qué? ¿Cortarse un pulmón y apagar la llama con la sangre?" No, no. Bastará con soplar (fig. 2). Si no funciona, sacad el tubo de buceo y lanzad agua para apagar el fuego (fig. 3).

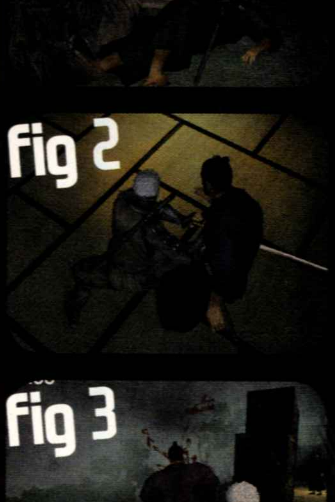






3 Cómo asesinar, parte 1

Al acercaros, el Wiimando empezará a vibrar al ritmo de vuestro corazón. Cuando veais un destello azul, estaréis lo bastante cerca para matar. Pulsad A y elegid una de las cuatro muertes moviendo el Wiimando a izquierda, derecha, abajo, o moviendo el nunchaco. Podréis romper cuellos, pero los expertos le robarán su espada al enemigo y le clavarán al suelo con ella (fig. 1), le atravesarán como un pincho moruno (fig. 2), o simplemente le retorcerán las entrañas (fig. 3). Con este método, el hombre se desangra sin mancharte.

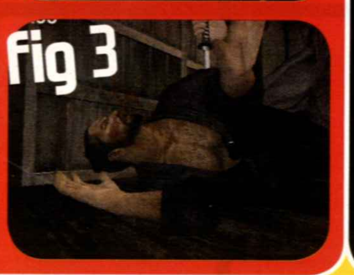




4 Cómo asesinar, parte 2

Rikimaru y Ayame contarán con un tipo de muerte para cada ocasión. Sumergíos en uno de los múltiples estanques y podréis tirar dentro a los enemigos. Aguantad mientras os convertís en el equivalente a unas botas de cemento (fig. 1). ¡Glub! Subid a una viga y podréis agarraros con las piernas, colgar boca abajo y romper esos cuellos desprevenidos (fig. 2). Nos recuerda a Spiderman. Bueno, un Spiderman horrible. Obviamente, los auténticos villanos recurrirán a matar a los que duermen: atravesad a los guardias mientras echan una siesta (fig. 3). Dulces sueños, cadáver.

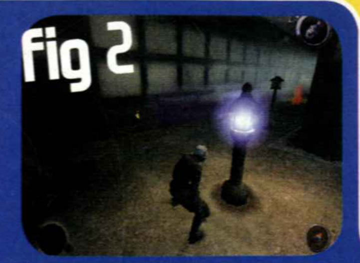


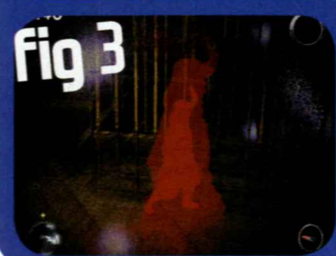




PLATAFORMA Wii **DISTRIBUYE** UBISOFT **ESTUDIO** ACQUIRE **LANZAMIENTO** PRINCIPIOS 2009







5 Usad vuestra visión ninja

En la época de los ninja, todavía no existían los radares, así que los luchadores debían confiar en un misterioso sexto sentido. Si activáis la "visión ninja", los enemigos se verán en rojo (fig. 1), las fuentes de luz en azul y los lugares oscuros en violeta (fig. 2). Si ajustáis la cámara y apuntáis a vuestros enemigos, se intensificará vuestra capacidad auditiva: el Wiimando emitirá el sonido de sus pasos y sus murmullos. "¿Qué habrá hoy con el té?", se preguntan (fig. 3). Una de las cuatro muertes que usan el entorno, contesta el Gato Ninja.





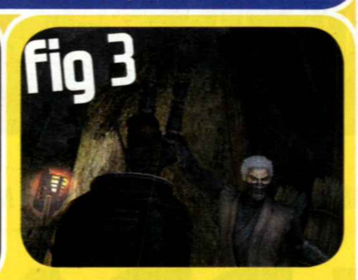


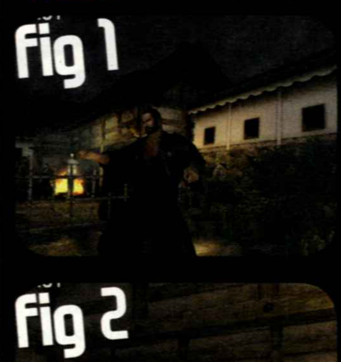
7 El inesperado y nuevo Red Steel

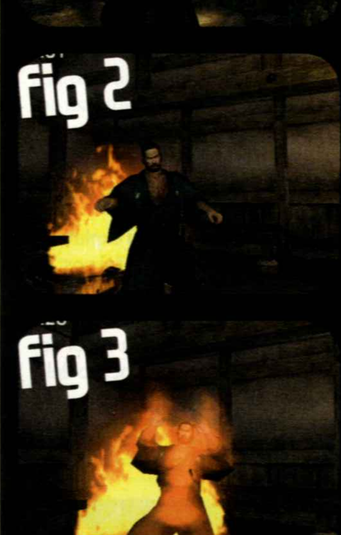
No hay lugar para el fracaso ninja. Si os descubren una vez, vuestro traje explota en una nube de plumas para permitiros escapar. Si os vuelven a atrapar semidesnudos, se habrá acabado la partida. A menos que tengáis una espada, en cuyo caso es hora de hacer chocar el acero (fig. 1). En la fase de defensa, moved la espada para protegeros de los golpes que os asestan (fig. 2); la fase de ataque nos indica el ángulo óptimo para atacar (fig. 3). Algo así como la línea de puntos para abrir las bolsas de palomitas, sólo que cortando orejas.

6 ¡Eres una estrella (arrojadiza)!

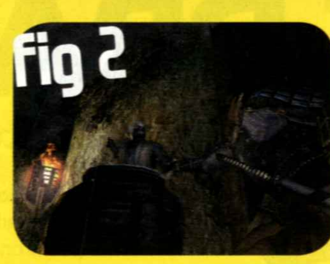
Las estrellas son el mejor amigo de un ninja. Bueno, técnicamente, el Gato Ninja es el mejor amigo de un ninja. Pero las estrellas están mucho más afiladas. Tan afiladas, que es posible cortar la mecha de una vela por la mitad y apagar la llama. Para usarlas, se apunta con el stick analógico y se lanzan con un movimiento de mano; son el mejor arma para aquellos guardias que se ponen a pasear al lado de pozos, precipicios o atalayas. Las estrellas les harán tambalearse con unos gritos que hielan la sangre (figs. 1, 2 y 3).











8 Saber usar los jarrones

No es ninguna sorpresa que a los guardias no les guste encontrarse con sus compañeros asesinados. Como para culparles por ello. Debería bastar con tirar los cuerpos en los arbustos o desde lo alto de un acantilado, pero hay una solución más rápida. Meteos en un jarrón (fig. 1), esperad a que pasen vuestras víctimas, y metedlos dentro, como si los tiraseis a la papelera (fig. 2). Primero entra la cabeza, y luego sus piernas, con movimientos cómicos (fig. 3). Meted a dos guardias en el mismo jarrón e intentad descubrir si es un jarrón multidimensional.





fig 3

9 Liberad al Gato Ninja

Este gato es un 90% monada, un 10% el ser más peligroso del planeta. Descrito con acierto en la página de NGamer en la Wikipedia como "un personaje poderoso y destructivo", el Gato Ninja se cansó de comer ratones el día que nació y decidió dedicarse a cazar al animal más peligroso de todos: el hombre. Se le suele encontrar en posiciones demasiado rígidas (fig. 2), y se podrá soltar para convencer a los guardias de que "sólo era un gato" (fig. 2), además de que puede llevar objetos en la boca (fig. 3). Qué peligro tiene con un kunai en la boca...

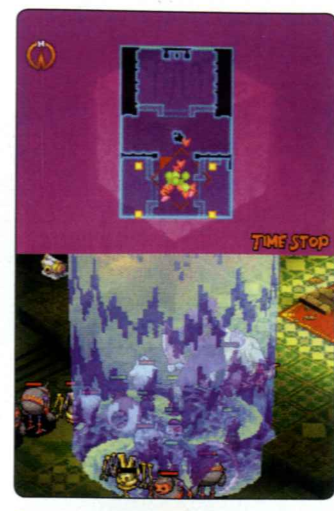


Escóndete en esta esquina si quieres, Ayame. El Gato Ninja te encontrará igual

¡LO HEMOS PROBADO!



A la caza de la Sombra
Cada personaje tiene la habilidad de invocar a una Sombra, que realizará ataques muy poderosos.



Cada Sombra trendrá uno o dos ataques elementales. Esta de aquí, corresponde a una sombra de agua.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** IGNITION **ESTUDIO** MISTWALKER/AQI **LANZAMIENTO** 2009

BLUE DRAGON PLUS

Un RPG de estrategia, sin rastro de Spyro.

Hay un buen motivo por el que interesarse en *Blue Dragon Plus:* la desarrolladora es Mistwalker, ese estudio fundado por Hironobu Sakaguchi. ¿Quién? Pues ese hombre que creó la franquicia *Final Fantasy* hace mucho tiempo, y que trabajó como productor en la serie hasta la entrega número *IX*[1]. La Xbox 360 ya ha recibido en nuestro país dos RPGs de Mistwalker *(Lost Odyssey* y el *Blue Dragon* original, ambos bien recibidos por la crítica, aunque no fueron un gran éxito comercial), pero éste será su primer lanzamiento en Europa para una plataforma de Nintendo[2].

Curiosamente, *Blue Dragon Plus* tiene lugar un año después del final del primer juego, una continuación de la historia que vuelve a estar protagonizada por los mismos personajes. Decimos curiosamente porque, lógicamente, el original sólo ha llegado a la 360, y no sabemos cuántos usuarios tendrán ambas plataformas. No obstante, la presentación de los personajes al principio de *Blue Dragon Plus* servirá para mantener bien informados de todo a los nuevos jugadores, y el argumento es lo bastante completo como para mantenerse por sí solo.

El héroe del juegose llama Shu. Igual tiene un hermano llamado Thu...

Fuerza interior

La historia viene a ser algo así: al final del primer juego, un grupo de aventureros acabaron con el malvado Nene y salvaron el mundo de su opresión tiránica. Contaban con la ayuda de las Sombras, unas bestias que residen en el interior de cada personaje y que se pueden invocar durante los combates para desatar poderosos ataques contra los enemigos. Ha pasado un año desde entonces, y reina la paz. Pero los esbirros de Nene encuentran su alma (la esencia vital que, en el mundo del juego, es la fuente de poder de todas las sombras) y resucitan al genio malvado. Por tanto, nuestro grupo de aventureros tendrán, otra vez, trabajo por hacer.

La historia se nos irá narrando a través de escenas de vídeo renderizadas y conversaciones de texto entre los personajes. No hay doblaje, pero parece que se está cuidando la traducción (cuando menos al inglés). Algo muy satisfactorio si tenemos en cuenta la cantidad de diálogos que nos encontraremos, sobre todo durante la primera hora de juego, cuando tienen lugar las presentaciones.

Las escenas de vídeo explotan ambas pantallas, y en total nos encontraremos con una hora de vídeo. Son de una calidad bastante buena, y dejan muy buen sabor de boca. Por ejemplo, al principio del



Hay un buen número de líneas de diálogo en el juego. Esperemos que lo podamos disfrutar en español.



1 Sakaguchi siguió trabajando en la franquicia como productor ejecutivo, pero abandonó la compañía tras la debacle de *Final Fantasy: La Fuerza Interior* (la película), y antes de la fusión con Enix. 2 Mistwalker ya ha lanzado *Blue Dragon Plus* en Japón, además del RPG táctico para DS *ASH: Archaic Sealed Heat.*



"NO TARDARÁN EN UNIRSENOS MÁS AMIGOS, Y A LLENARSE LOS CAMPOS DE BATALLA"



Los ataques de las Sombras infligen daño en un área específica. Usadlas sabiamente para maximizar los daños.

Os lo creáis o no, se llama Serpiente Caca. Pues vale. ¿Qué obsesión tendrá Toriyama con las cacas?

Esta es Zola. La mujer más importante en vuestro equipo

juego nos enfrentamos a un gigantesco robot que, en forma de píxel, no parece ser una gran amenaza, pero luego lo veremos en todo su esplendor en un corto y espectacular vídeo.

Escala épica

Los combates en el juego de la 360 eran por turnos, pero en DS estos enfrentamientos (que serán muy numerosos) tienen lugar en tiempo real. De hecho, podría etiquetarse como un juego de estrategia en tiempo real, más que como un RPG. Al empezar, tan sólo tenemos a tres miembros en nuestro equipo y un puñado de enemigos por derrotar, así que las cosas serán relativamente sencillas.

Sin embargo, no tardarán en unírsenos más amigos, los campos de batalla empezarán a llenarse, y las cosas serán frenéticas. Tendremos que tocar cada personaje para controlarlos individualmente, seleccionar a dónde queremos moverlos y qué tipo de ataque queremos que hagan al llegar al objetivo. Parece sencillo, pero algunos enemigos son vulnerables a ciertos tipos de ataques (como suele pasar en los juegos de Sakaguchi, todo gira en torno a los elementos), y habrá que meditar el ataque a realizar.

Esto tocará repetirlo con cada miembro del equipo, mientras el enemigo se dedica a acabar con nosotros.

Algunos personajes tienen poderes no agresivos (básicamente, magia) para restaurar la vitalidad o proteger de los daños a todos los que estén en el rango de acción. Un nuevo elemento estratégico para el juego, pero, todo sea dicho, los sprites son bastante similares durante los combates, y es difícil elegir a quién queremos si están todos los personajes muy próximos entre sí en el grupo.

Prometedor

En términos de presentación, no tenemos muchas quejas sobre *Plus*. Pese al problema mencionado antes, los sprites son buenos, limpios e imaginativos, mientras que los efectos visuales de los ataques son coloridos y variados. Los entornos también son variados, y van desde un cubo digno de *Star Trek* hasta palacios medievales. La versión a la que hemos tenido acceso parece estar prácticamente completa, y nos lo hemos pasado muy bien con ella. El veredicto final, en un par de números.

EL SEÑOR MALOSO

¡Cuidado, ha resucitado un supervillano! Es Nene.



Todo RPG precisa de un tipo malo al que intentar detener; el de *Blue Dragon* se llama Nene. El problema es que Nene y su Sombra fueron derrotados al final del juego original para 360; ¿qué hacen aquí, vivitos y coleando? Deberéis descubrirlo...

I have brought back Your Excellency's Soul as well.
Szabo
Nene

Qué majo este robot, que ha cuidado de la colección de CDs de Nene mientras no estaba.



¡Persecuciones! También están bien llevadas. Se han añadido nuevas tácticas para deshacerte de la pasma (estrellando coches) y un toque *Regreso al Futuro*: cargar y lanzar llamaradas traseras. Muy macarra.

PLATAFORMA DS **DISTRIBUYE** T2 **ESTUDIO** R* LEEDS **LANZ.** 20 MARZO

GRAND THEFT AUTO
CHINATOWN WARS
Quiere matar a todos los juegos de DS

Es inadmisible. Un completo descaro. ¿Cómo se puede atrever Rockstar a hacerle esto a nuestras DS? ¡La están tratando como si fuera una sobremesa! ¡Va a explotar! *GTA: Chinatown Wars* probablemente acabe siendo el juego más extenso de la consola. Sus números[1] serían frías estadísticas si no cobraran razón con las sensaciones que imprimen. Por vez primera, la portátil es capaz de representar una ciudad virtual completamente convincente, con vida propia. No dudéis de la cámara, casi cenital, que irá adaptando su altura según la de los edificios que se interpongan. Ni de su estilo, que puede ser tan cachondo como crudo, según la situación. Hay secuencias de ilustraciones combinadas con cámaras 3D del juego. Gente, entornos y vehículos de todo tipo y un carácter propio que exagera lo que hay que exagerar. Tras jugarlo, difícil se nos hace pensar en una elección de diseño mejor. Vaya locura.



Sabe que porque sea DS no debe olvidar su cara de duro

Métete de lleno

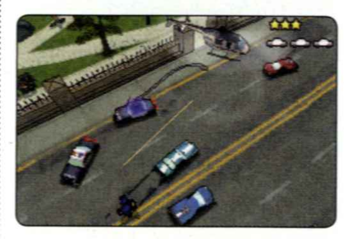
Ya sabes cómo se maneja con botones (correr, pegar, rodar, robar, derrapar...), lo que no sabes es que el uso de la táctil es otra bofetada de disfrute. Además, si te preocupaba (y a nosotros) el cambio entre táctil y botones, deja de pensar en ello: al elegir arma se pausa el juego, y para cosas como esto o el lanzamiento de granadas, siempre puedes usar tu dedo gordo, de una forma mucho más efectiva de lo esperado.

La sensación de "tan completo que parece inabarcable" sigue cumpliéndose hasta en los objetivos secundarios. Por eso, el trapicheo de drogas[2] es casi un juego aparte, con sus cámaras de seguridad, sus regateos, las gráficas, o tener que considerar el valor de mercado o la banda que mercadea.

El insulto que se ha inventado R* ofende el triple con los puntazos casi inverosímiles o propios de *GTAIV*, como que cuando llueve haya menos taxis y la gente saque el paraguas o que si te prendes y entras en el coche, éste se chamusque y deforme contigo. Como la cámara cinemática, las pantallas personalizables o una secuencia para pagar el peaje en tiempo real. ¡Esto no se puede consentir en una DS! *GTA:CTW* nos tiene cabreadísimos. Y ansiosos por echarle el guante.



¿La oyes? La música del montón de emisoras se adapta sin perder estilo.



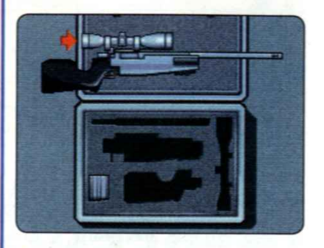
Arrastra el pulgar a tu derecha y suelta una granada mientras conduces. Soberbio.



¡Un helicóptero! No te contaremos cómo nos cargamos uno antes... McClaine.

TOCA EL CRIMEN

Aparte del genial uso de la táctil en combate, los minijuegos para el stylus están muy bien escogidos y aportan realmente a la acción y la inmersión, basándose más en la coordinación que en la precisión extrema. Hemos roto un cristal a golpes, puenteado un coche, abierto una caja fuerte, sacado armas escondidas en la basura y preparado molotovs a lo *Cooking Mama*. En algunos, como el de montar explosivos, se puede seguir usando el dedo gordo (tallas S-M), que es más realista.



Francotirador desde un balcón. Montar el rifle (clack-chask-click) con la táctil fue el momento más "ioooh!".



1 800.000 líneas de código, doble de personal que en PSP, más coches, tiros y glóbulos rojos que en todo el catálogo de DS... 2 Representado por el viejo logo de Renfe. ¡En serio!



Parece que tenemos un caso grave de Kirbys a los que algo les ha sentado mal.

CAVE STORY

El sucesor espiritual de *Spelunker*...

PLATAFORMA	WiiWARE
DISTRIBUYE	NISCALIS/STUDIO PIXEL
ESTUDIO	NISCALIS/STUDIO PIXEL
LANZAMIENTO	POR DETERMINAR

A Daisuke Amaya le gustan los píxeles. Pero muchísimo. Tanto, que trabaja bajo el nombre de "Pixel" y ha creado él solito *Cave Story*; un juego gratuito para PC[1], con estilo *Metroid* y un adorable apartado artístico formado por píxeles. Los usuarios de PC están encantados con él, y como ya os hemos dicho, pronto hará también las delicias de los usuarios de WiiWare.

Cuéntame

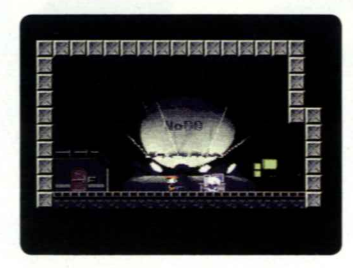
Nos meteremos en la piel de un soldado amnésico (bueno, tampoco podíamos esperar que Pixel dibujase, animase, programase y, además, fuese un Cervantes) en la tierra de las Mimigas. Lo que nos encontramos es un una mezcla de plataformas, shooter y "tío, no me puedo creer que esto se le haya ocurrido a alguien". Atravesaremos trampas, recogeremos armas, y las utilizaremos contra esos sprites que representan las fantásticas criaturas ideadas por Pixel.

¿Y ese sonido en vuestra cabeza? Seguramente sea vuestra glándula financiera reaccionando a aquello que dijimos en el primer párrafo de "gratis para PC". ¿Pagar por algo gratuito? Sí. Pero Niscalis promete que estará justificado. Se podrá jugar con el Wiimando o con el mando clásico, habrá nuevos diseños, una banda sonora mejorada y una capa de pintura de 480p. No os preocupéis, los puristas podrán utilizar la configuración original, si así lo desean. Será posible hasta mezclar elementos: el arte original con la música nueva.

Toca esperar para ver si los cambios justifican los Wii points.



Bloques y saltos de precisión, ridícula receta para un buen plataformas.



¿A que despierta vuestra curiosidad esta misteriosa estructura con forma de huevo?



Según parece, este tipo ha visitado la tienda de gorras favorita de Mario.

1 ¿Gratis, decís? ¿Queréis un poco? Visitad *www.cavestory.org* y disfrutadlo.

KLONOA
DOOR TO PHANTOMILE

Conseguirá hacerte Phanto-sonreir

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NAMCO BANDAI
ESTUDIO	NAMCO BANDAI
LANZAMIENTO	POR DETERMINAR



¿Pero quién ha inventado esas crueles bolas con pinchos? ¿Acaso valen para algo?

¿Por qué hay un limo en esta imagen? ¡Vuélvete para *Dragon Quest*, gamberro!

PlayStation contaba con un plataformas de nombre *Klonoa*; un juego que siempre destiló ese peculiar aroma Nintendo[1]. Demasiado colorido y alegre para la caja gris de Sony, la aventura del soñador Klonoa es pura diversión Nintendo. El *Door to Phantomile* original llegó en 1997, convirtiéndose en el pionero de las 2'5D (un plano de movimiento 2D con escenarios 3D); un sistema que HAL utilizaría más tarde en *Kirby 64*.

Mando clásico

Por tanto, la puesta al día para Wii sigue ofreciendo diversión Nintendo, pero lo que es más importante, diversión Nintendo de 1997: Namco Bandai nos trae este port de una forma directa, sin pasar por innecesarios usos del sensor de movimiento que lo podrían estropear. Nos movemos con la cruceta, y los botones 1 y 2 sirven para saltar y para que Klonoa agarre a los enemigos; sin duda, es el renacimiento de las 2D que muchos esperaban encontrarse en *Wario Land*.

A los viajeros como Klonoa les gustan las baratijas



He aquí, la verja más inservible de la historia. Que alguien la arregle...

Al igual que Wario, bueno, y que Kirby y Yoshi, Klonoa es un hombre de plataformas. Saltar nos permite llegar lejos, pero para conseguir todos los secretos del juego deberemos dominar su complejo doble salto. Klonoa atrae a los enemigos con poderes de viento (como Kirby) y luego puede lanzarlos o saltar sobre ellos para alcanzar más altura. Desafía todas las leyes de la física, pero vaya, se trata de un conejo explorador...

Todos los movimientos se realizan con botones, como siempre, por lo que el tiempo de programación se invirtió en mejorar el apartado gráfico de *Klonoa*. Brillante y divertido, *Klonoa* no debería tardar en llegar.

1 Se lanzaron tres juegos para GBA, pero su estilo 2D nunca llegó a capturar el atractivo 3D del original.

LOS PREMIOS MARIO DE ORO

Desenrolla la alfombra roja para ver el mayor espectáculo del año...





Hemos sustituido el mugriento felpudo del edificio NGamer por una alfombra roja. Todos los que trabajamos en la revista hemos llevado nuestras mejores ropas al tinte y nos hemos cortado el pelo. Las cámaras nos deslumbran y nos acosan a preguntas. ¿Que qué preguntas? *¿Okami* o *Mario Kart?, ¿Profesor Layton* o *Revenant Wings?* Es el espectáculo de la televisión. Esto sólo puede indicar que ha llegado el momento de los Golden Marios, los premios para los mejores de lo mejor de 2008.

Fantástico plástico

Fabricado en el plástico más fino y coloreado con la pintura para maquetas más barata, los Mario de Oro son un premio cotizado. Tal vez pienses que los lanzamientos de los últimos 12 meses para Wii y DS se decidieron por criterios financieros y siniestras directivas de mercadotecnia, pero los desarrolladores sólo pensaban en la idea de llevarse a casa este preciado premio: una oda de un euro para un juego de un millón de euros.

Mario de Oro hasta viene montado sobre una tapa de un bote de café instantáneo (quizás dentro queden todavía algunos granos, considéralos un bonus o úsalos para conseguir energía para los juegos del año que viene).

No hay ninguna gran ceremonia, ni un presentador conocido soltará chistecitos. Sólo juegos: esos pedacitos de glorioso código que han logrado en nuestra cara muecas durante todo un año.

La lucha por los premios

El equipo de NGamer llevó a cabo una votación secreta en un búnker y discutió sobre los ganadores durante sus buenos 10 minutos. Hubo algunos gritos, y lágrimas. Alguno salió corriendo del búnker y fue a encerrarse al servicio.

Todas estas discusiones son el secreto mejor guardado de la industria, pese a los intentos de EA de saber cómo quedó alguno de sus títulos. Sin más preámbulos, abrimos el sobre y revelamos quiénes son los ganadores. Pero antes de que pases la página, recuerda: los ganadores de verdad de 2008 sois todos vosotros, sentados en el trono de los mejores juegos que hay. Ah, y Nintendo. Ahora oficialmente más rico que Dios.

¿Quieres un toque personal en tu estatuilla? ¿Qué te parece una huella digital en el sombrero de Mario? Ay, Dios.

EL LUIGI GRIS

No nos engañemos; hay algunos este año que han sido pésimos. ¿A qué nos referimos? estanterías desbordadas con el tipo de maldad absoluta que no deseamos ni para nuestro peor enemigo. Que son, por cierto, los cabronazos que han producido esos juegos. No vamos a dejarles que infecten la buena voluntad, pero hemos fabricado un premio especialmente para ellos partiendo del personaje que siempre falla de la mismísima Nintendo: el otro hermano.

Esculpido a partir de caca de perro congelada y decorado con pintura de plomo, el Luigi Gris personaliza todo lo que ha estado mal en los videojuego de 2008. Lo malo. Los "necesitábamos el dinero para hacer juegos de PS3 y 360, así que os hemos timado". Luigi pone un toque de humor al premio, pero el mensaje es directo: tenéis que trabajar juntos. Y rápido.

¿Eres un estudio de videojuegos y te ha tocado uno de estos? Vete al rincón de pensar y medita seriamente sobre lo que has hecho.



PREMIO MULTIJUGADOR DEL AÑO POR "TODOS MIS AMIGOS DE Wii SON MONÍSIMOS"



MARIO KART Wii

Mario Kart y cuatro jugadores son como uña y esmalte. Es la experiencia multijugador que define la hora de la comida en el linaje NGamer. Desde el superjuego *Super Mario Kart* a este cantarín y lleno de conchas Wi-Fi-tacular. La solución estaba en simplificar: fuera la doble conducción y dentro los circuitos clásicos. Fundamentalmente se trata de un juego al que ya hemos jugado varias veces antes, pero es el único multijugador que nos atrapa a todos. A unos les gusta su estilo de vieja escuela, a otros los vengativos caparazones rojos. Otros son francotiradores de caparazones verdes. Algunos han encontrado su alma gemela en Bowser...


Mario. En un kart. En esto consiste la más pura esencia *Mario Kart*.



PREMIO A LA CAJA CON MEJOR DISEÑO DE ARTE, PATROCINADO POR CUALQUIER WHISKY



Wii MUSIC

Advertencia: Los lectores que no manejen el lenguaje del arte tal vez no entiendan la siguiente cita en palabras de nuestro director de arte. Dijo: "Me gusta porque es colorido y eso. Las estrellas están bastante bien y el detalle de la nota es bueno porque es un juego de música y la música tiene notas. También hemos visto que la caja es blanca. ¿Blanca? ¿Lo coges? Como la Wii. La caja parece una Wii. E incluso tiene la palabra 'Wi' escrita. Está claro que quieren que pienses en la Wii. y la música. ¿Recuerdas lo que dije de la nota? Pon las dos cosas juntas y tienes *Wii Music*. Es una técnica artística inteligente que llamamos 'hacer una foto".


Le íbamos a pedir al director de arte que escribiera aquí algo sobre música, pero al final nadie se atrevió a decírselo.



PREMIO AL JUEGO "CASUAL" MÁS ODIOSO, PATROCINADO POR UN RESUMEN DE LAS REVIEWS



ACTION GIRLZ RACING

Una lista de fallos técnicos tan larga como el brazo de Octopus es en parte la razón de que este juego tenga un Luigi. Mal manejo de los karts, un terrible diseño de pistas, la más baja de las bajas resoluciones; de todo. Pero sobre todo recibe el premio porque todo eso se dirige a las chicas. ¿Cómo? Creímos que el objetivo de Wii y DS era animar a las chicas a que jueguen, no asustarlas con basura condescendiente como ésta. No tenemos ningún problema con los juegos para chicas, pero sí con los malos juegos.

Es en gran medida el anti-*Mario Kart*. La serpiente para la mangosta Mario. O la mangosta para su serpiente.



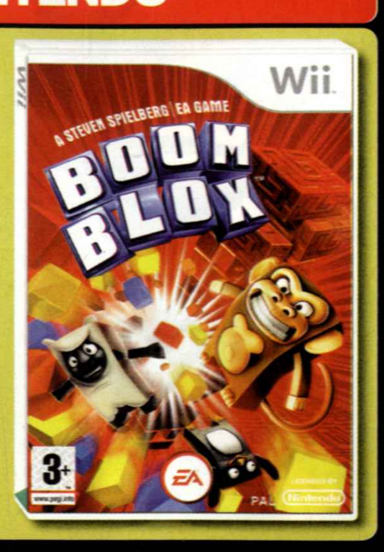


PREMIO "LO HE CLAVADO DEL TODO" AL MEJOR USO DE LA TECNOLOGÍA NINTENDO

BOOM BLOX

Jugar aunque sea un minuto con Boom Blox es darse cuenta de que EA lo ha clavado con los controles de Wii. No hablamos de tirar bolas a la torre Jenga, sino a la sensación tangible de coger una pieza y tirarla. Nunca sabremos cómo logró Steven Spielberg afinar el puntero para que obedezca tus órdenes hasta este extremo, pero sería un detalle que el barbas fuera tan amable de compartir el secreto con todos los desarrolladores de Wii. Y nunca más hablaríamos mal de *Indiana Jones IV*. Ni siquiera de *Tarzán*. Hasta ese punto nos gusta *Boom Blox*.

Sobre el papel parecía una buena idea. En la práctica, es brillante. Gracias, EA, por un control tan alucinante.

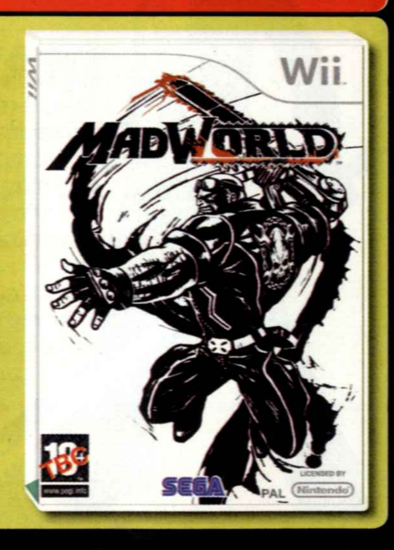


PREMIO "HABLO CON NOSTRADAMUS TODOS LOS DÍAS" PARA UNO QUE SALDRÁ EN 2009

MADWORLD

¿Que por qué? Por esto. Puedes incrustar una trompeta en la espalda de un hombre y verlo dar tumbos mientras se tira pedos entonando su propio canto del cisne. Puedes sujetar a un hombre cuando pasa un tren y ver cómo la máquina lo va convirtiendo en lonchas como tu charcutero le hace al jamón. Puedes colocar una caja sobre la cabeza de un hombre y prenderle fuego, y luego sujetarle cuando pasa el tren y ver cómo lo convierte en lonchas como tu charcutero le hace al pavo. Tu madre lo va a odiar. A ti te encantará. El juego de 2009.


Oh, no lo va a hacer, ¿verdad? ¿Va a meter a ese tío en la turbina? Lo va a hacer, ¿verdad? [se aparta].



PREMIO "CAMPEÓN DE ESCRITORES" AL MEJOR GUIÓN ORIGINAL

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS

Vendettas. Ladrón de identidades. Coma. Suicidio. El final de *Wright* tiene todo de todo. *Phoenix Wright* es como ese show de televisión raro que, aunque se cancele finalmente, se emite siguiendo sus propias normas. *Trials and Tribulations* anuda la historia a base de desatar el jaleo que lía a Phoenis y el clan Fey a la historia del crimen. Además, el fiscal tira café caliente y parece un cyborg. SÍ.



Todo el drama de tu drama de TV favorito y ninguna de las molestias que suponen los anuncios de la tele.



PREMIO HITLER Mii AL PERSONAJE DE VIDEOJUEGO MÁS OFENSIVO

FUNKY KONG

¿Cómo puedes crear a Mario, Link y *Toad* un día y a *Funky Kong* al siguiente? El Clan *Kong* es odioso en sus mejores momentos, pero con *Funky* llega al límite. Parece el tipo de tío al que le darías cinco euros para que te lave el coche sólo para comprobar a tu vuelta que lo ha empeñado, tal vez para comprar esteroides. Y, como es un personaje secreto de *Mario Kart Wii,* todos los competidores online del planeta quieren jugar como *Funky* para demostrar que lo han desbloqueado. Que te machaquen durante siete meses seguidos es una cosa. Que te machaquen siete meses con *Funky Kong* hace que te cuestiones la existencia de Dios. De hecho, si hay un Dios, hay un demonio. Él sabrá qué hacer con *Funky* cuando llegue la hora.

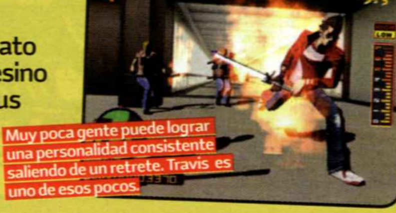


Funky Kong –tan ofensivo que ni siquiera podemos poner un pantallazo suyo en la revista. En su lugar te ponemos a DK.

PREMIO "EL JOKER DE HEATH LEDGER ES BRILLANTE" AL MEJOR PERSONAJE

TRAVIS TOUCHDOWN

¿Recuerdas el 94% de *No More Heroes?* El 91% de la nota se debe a este tío, imaginado cuando Suda51 estaba en el trono de porcelana. Lo que empezó como un chiste de retrete creció hasta convertirse en una de las estrellas más estilosas que hayamos visto en años. En un momento es un asesino frío como el hielo y al siguiente es un friqui cachondo que sonríe tímidamente. Travis es una extraño en un mundo de fontaneros rollizos y animales con ojos redondos. Nos encanta cómo, en medio de toda esa muerte, Travis encuentra tiempo para cabrear a su gato con un muñeco. Si ver como un asesino de 1,80 metros lleva cocos en sus brazos no estimula tus glándulas, mereces estar con *Funky Kong.*





Muy poca gente puede lograr una personalidad consistente saliendo de un retrete. Travis es uno de esos pocos.



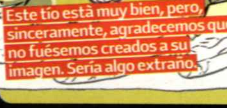
PREMIO ADA WONG AL MEJOR PERSONAJE SECUNDARIO

LOS DIOSES DE *OKAMI*

La habilidad de *Okami* de cambiar sin esfuerzo de una gran profundidad espiritual a un gag de *Tom y Jerry* es, probablemente, donde reside su fortaleza. Los 13 pinceles celestiales divinos captan este estilo perfectamente cuando su descenso de los cielos se hunde con varios errores humillantes. Sakigami, el mono, baila un boogie divino en el que invierte toda su fuerza divina, sólo para descubrir que Amaterasu no le miraba. ¿Nuestro favorito? Kasumate, el carnero devoraalmas, con el estómago lleno de alcohol, se cae borracho desde el cielo con un ruido sordo. Borracho, se pone de pie para repartir justicia a base de balas contra unos misiles. Es pura acción loca.







Este tío está muy bien, pero, sinceramente, agradecemos que no fuésemos creados a su imagen. Sería algo extraño.



PREMIO GRUPO DE JAZZ DE MIYAMOTO A LA MEJOR BANDA SONORA

SUPER SMASH BROS BRAWL

Nunca ha habido un compositor de primera línea para encargarse de *Brawl*. La música buena se lleva regular con *Smash Bros*, pero en esta gran entrega para Wii, Masahiro Sakurai se ha superado a sí mismo. Rodeando a casi todos los compositores musicales que han estado en una historia musical de Nintendo, ha logrado piezas nuevas de las viejas y ha aportado talento fresco para renovar los clásicos. El resultado va desde la espeluznante versión de Koji Kondo para *Super Mario Bros* al *thrash metal* de *Kirby*. Esto confirma que Nintendo tiene la música que va mejor con las mejores mascotas.



La interpretación de algún redactor con *Wii Music* casi se hace con el premio, pero no fue suficiente...

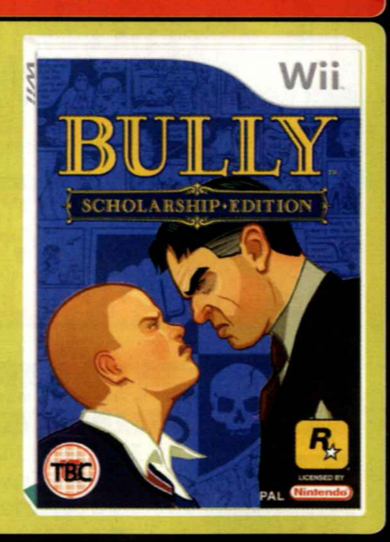


PREMIO "VAYA, GARY OLDMAN ESTÁ HACIENDO BASTANTES JUEGOS AHORA" AL MEJOR DOBLAJE

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

Rockstar son conocidos por tirar la casa por la ventana para cuando se trata de elegir al casting para *GTA*, pero para *Bully* optó por desconocidos y es algo que ha fortalecido al juego. Los tonos cansados de Jimmy, la crueldad sarcástica de Gary, el disgusto de todas las chicas a las que intenta besar. Ni una voz está fuera de su sitio. Ayuda a que Bully sea uno de los guiones más ingeniosos del año. Rockstar evita hábilmente el estereotipo con un antihéroe que acosa a los acosadores.

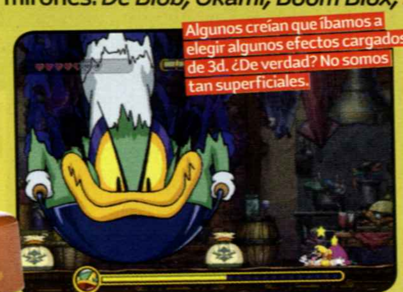
Pedimos perdón porque el pantallazo no tiene sonido. No puedes oír las voces. Pero son buenas, en serio.



PREMIO "¿QUIÉN NECESITA LOS 1080P?" A LOS MEJORES GRÁFICOS

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Tal vez ésta sea la categoría más disputada de todas las de este año, que ha estado lleno de títulos que han dejado pasmados a los mirones: *De Blob, Okami, Boom Blox, Smash Bros*... pero todos ellos tenían que vérselas con otra dimensión. Los desarrolladores con buenos sentimientos decidieron volver a las 2D básicas, utilizando el poder de una consola actual para poder acercarse lo máximo posible a lo que sería un dibujo animado en tiempo real.



Algunos creían que íbamos a elegir algunos efectos cargados de 3d. ¿De verdad? No somos tan superficiales.





JUEGO DEL AÑO EN LA CONSOLA VIRTUAL

SUPER MARIO RPG

"Una plaga retro en tus dos casas", grita la CV mientras el Commodore 64 rompe con visuales de bordes tan afilados que podrían sacarte un ojo y una jugabilidad tan floja que tu abuela parece a su lado el Capitán Falcon. Sólo Nintendo puede llevar el servicio al nivel deseado. Super Mario RPG nos enseñó cómo lanzó la serie Mario RPG y lo hizo con el humor que requería la ocasión.

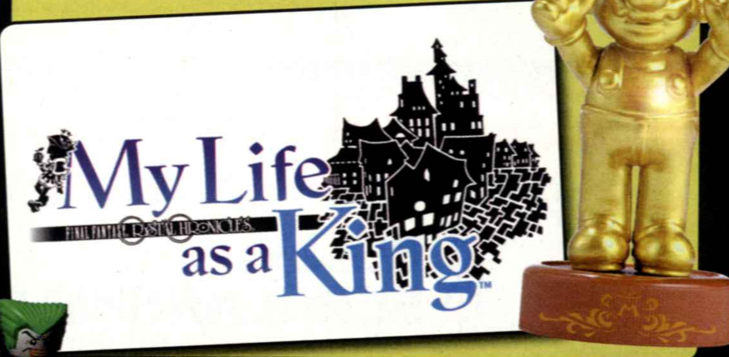


Nintendo mantiene su casa en orden en la VC asegurándose el lanzamiento de alguno de sus clásicos dorados.

EL JUEGO DE Wii WARE QUE SÍ QUE VALE LOS 15€

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: MY LIFE AS A KING

Cuando Square Enix lanzó como contenido descargable un traje nuevo para la consejera femenina de *Chronicles*, Chime, algún redactor empezó a escabullirse con su Wii bajo el brazo a la hora del desayuno. Temiendo que estuviera cometiendo un acto pecaminoso, le seguimos al armario donde estaba actuando como un jovenzuelo. Una vez que el juego clava sus garras en ti, estás condenado a vivir de forma compulsiva.



JUEGO DEL AÑO DE Wii DE IMPORTACIÓN "LO HE COMPRADO CON LA TARJETA"

FATAL FRAME IV: MASK OF THE LUNAR ECLIPSE



Quizás hicimos mal en darle *Fatal Frame* a David. La aventura paparazzi del fantasma de Tecmo es tan intensa psicológicamente que el más buenazo de NGamer se volvió más duro. ¿Qué te sucederá a ti? Lo averiguarás en 2009.



MEJOR JUEGO LICENCIADO

LEGO BATMAN

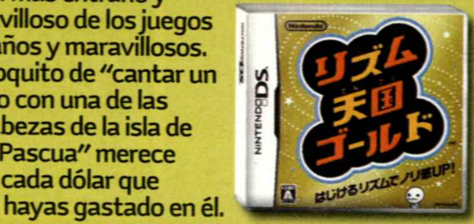
Todos los BIFF, POW, PAFF y ninguno de los rollos sobre la justicia y el sacrificio. Evitando con cuidado todo lo que suponga seguir la tradición popular de Batman, es un ejemplo de manual de cómo cuidar una licencia.

JUEGO DEL AÑO DE IMPORTACIÓN DE DS



RHYTHM TENGOKU

Es el más extraño y maravilloso de los juegos extraños y maravillosos. Un poquito de "cantar un dueto con una de las cabezas de la isla de Pascua" merece cada dólar que hayas gastado en él.



PEOR JUEGO LICENCIADO

EL INCREÍBLE HULK DS

Ya estamos mentalizados de la (poca) calidad que podemos esperar de los juegos de películas, lo que es una pena, porque no son tan malos. Este es muy malo. Un rollo repetitivo de aburrimiento bastante asombroso.





JUEGO DEL AÑO DE Wii EN LOS FOROS

SUPER SMASH BROS BRAWL

Todas las opiniones que hemos visto en los foros y las votaciones de internet han llevado a la conclusión de que *Smash Bros* ha superado a *Okami* y a *Mario Kart* para hacerse con el trofeo. "Es el sueño de todo seguidor de Nintendo" o "Nunca dejaré de jugar a este juego" son algunas opiniones, y no falta quien admite: "Tiene sus puntos flojos, pero no importa, porque la magia de Nintendo está en cada uno de sus rincones". En nuestro foro ha protagonizado un sinfín de hilos de vídeos, campeonatos o la creación de clanes para jugar partidas conjuntas.





Es extraño que un juego de lucha una tanto a la gente. ¿Hay alguna moraleja? Nah.

JUEGO DEL AÑO DE DS EN LOS FOROS

THE WORLD ENDS WITH YOU

La opinión en Internet ha estado más dividida a la hora de elegir un juego de DS, con más de una docena de juegos candidatos, incluyendo *Profesor Layton, Advance Wars: Dark Conflict* o *Phoenix Wright: Trials and Tribulations.* La explosión innovadora de Square Enix de RPG callejero en un Tokyo actual se alzó con el triunfo al final. Los más entusiastas defensores del título lo han descrito como "Posiblemente mi título favorito portátil y tal vez el mejor RPG al que he jugado nunca". ¡Así se habla!





Esperamos que no sea el único premio que consiga, pero en estos tiempos tan populistas nos tememos que será así.

MAYOR DECEPCIÓN 2008: "PARECÍA QUE ERA ORO Y RESULTÓ QUE ERA PIRITA"



SAMBA DE AMIGO

Samba también se lleva el premio "Expediente X al misterio inexplicable del año". En lo que dura el parpadeo de un gigantesco ojo rectangular se convirtió de una demo muy jugable en un trozo de diseño frustrado. ¿Qué sucedió para que se torciese? Creemos que no se sabrá. Lo lamentamos por uno de los juegos más bonitos de Wii. Tan colorido, tan lleno de contenido, tan *injugable*.



Vimos que no funcionaba cuando descubrimos que la tortuga de la redacción no hibernaba. Había muerto.



JUEGO DEL AÑO DE DS SEGÚN NGAMER

¡GANADOR!

PROFESOR LAYTON Y LA VILLA MISTERIOSA



Ahora que Nintendo recauda trillones de euros con "Aprende a Poner los Ojos en Blanco a una Distancia Media en Sólo unos Minutos al Día", no había necesidad de invertir en innovación genuina. *Profesor Layton y la Villa Misteriosa* es lo que sucede cuando una idea casual (digitalicemos un libro de rompecabezas) llega a manos de unos consumados desarrolladores (Level 5) y consigues puzles inteligentes sin mermar la historia o la producción. Es difícil de explicar, pero desde el estilo artístico de los personajes a las perfectas interfaces de los puzles, todo tiene un saborcillo a "bien hecho".





Si alguien te dice que los juegos te pudren la mente, lánzale a su ignorante cuello un ejemplar de *Layton*. ¡Ja!

MUY RECOMENDADOS



CIV REVOLUTION

Es impresionante que comprima toda la historia en una tarjeta DS. Con *Civ Rev* hasta los más débiles pueden dominar el mundo.



ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

El equipo de *AW* se ha puesto emo al cargarse al 90 por ciento de la raza humana en el camino. Acertar tanto con la Wi-Fi fue un gran paso.



THE WORLD ENDS WITH YOU

Una avalancha de ideas hace que este obsesivo RPG de Square de moda ahora sea totalmente imprescindible. ¡Todo es nuevo, nuevo, nuevo!



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

Sí, podrías esperar nueve años a que Square Enix haga *Final Fantasy XIII* o podrías huir con la DS donde la empresa hace cada año buenos juegos.



BANGAI-O SPIRITS

Spirits satisface de dos formas: 1) roba ideas del año 2037 para guardar ficheros de sonido, y 2) tiene un robot que lanza 100 misiles a la vez.

EL PEOR JUEGO DEL AÑO DE DS



Cuando el bingo es un punto fuerte en un juego, es que algo va mal en alguna parte.

ROAD TO VEGAS

Creemos que podría haber sido un juego del tipo *42 Juegos de Siempre,* pero con juegos de casino y de azar. Una buena idea. Pero en lugar de Las Vegas nos han dado un arcade de diversión de la calle principal de un pueblo. Ritmo desesperante, la IA exasperante, gráficos pobres, banda sonora molesta y no poder superar algunos juegos nos ha enfadado, pero, sobre todo, ese aire omnipresente monótono nos ha aburrido. Hemos oído hablar de realismo, pero esto era deprimente.





JUEGO DEL AÑO DE Wii SEGÚN NGAMER

MUY RECOMENDADOS



OKAMI

Sí, sí, es un port de PS2, buu, fuera y todo eso. Pero cuando un juego le enseña hasta a Link un par de cosas sobre refrescar la aventura, es un genio. Sólo podemos devorarlo (lo sentimos).



SUPER SMASH BROS BRAWL

No hay mejor forma de celebrar el poder creativo de Nintendo que observar cómo son sus dos mejores juegos. Necesitarás meses sólo para descubrir todo ese contenido.



BOOM BLOX

Las físicas llegan a Wii con el más juguetón de los puzles. Bromeamos con la presencia de Spielberg, pero lo que sea que le dijera a los de EA ha funcionado. Necesitamos más de esto.



ZACK & WIKI

El point'n'click de piratas de Capcom cogió una porción de lógica y la derramó sobre los sabrosos controles de Wii. Si te gustan esos momentos Eureka; será uno de tus juegos favoritos.

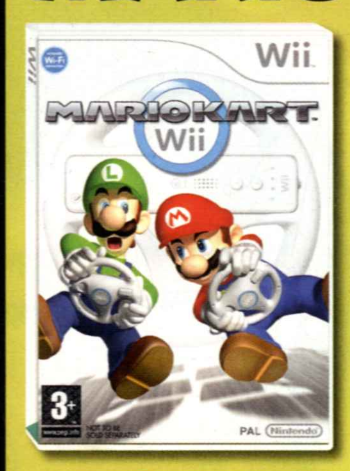


NO MORE HEROES

Algunos han intentado elevar a *Heroes* a la categoría de comentario posmoderno. Eso es complicarlo demasiado: con un giro del mando partes a la gente en dos. Ya está.

¡GANADOR!

MARIO KART Wii



Smash Bros es el paquete más grande y mejor, no hay duda, pero *Mario Kart* le sigue muy de cerca (a menos de un caparazón azul de distancia). Siguiendo el rastro de su homólogo de DS, juega con unas normas directas y sencillas: grandes recorridos, un buen arsenal de armas y algunos recuerdos de las pistas antiguas más apreciadas para equilibrar las novedades. Más importante aún, nos enseña lo que puede lograrse con el juego online usando un brillante sistema de puntuación. ¿Es el mejor *Mario Kart*? Es discutible. Pero lo cierto es que es el único *Mario Kart* que necesitarás durante unos años.

Mario Kart Wii



EL PEOR JUEGO DEL AÑO DE Wii

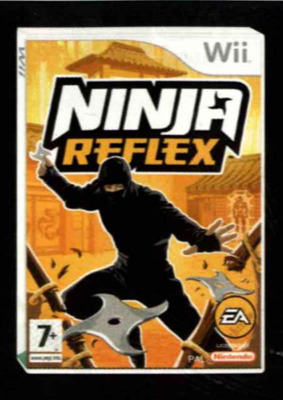


NINJA REFLEX

Una colección poco convincente de sólo seis minijuegos diseñados (aparentemente) para afinar tus reflejos y que seas como un ninja. El mando responde lentamente, lo que acaba con cualquier reflejo que pudieras estar ejercitando, y la falta de variedad en las cosas que haces es como para llevarte a un estado zen (por ejemplo, irte a dormir). El juego incluso se atreve a incluir un "modo meditación" donde te dicen que te sientes muy quieto y cierres los ojos durante diez minutos. Pero ¡qué cara!



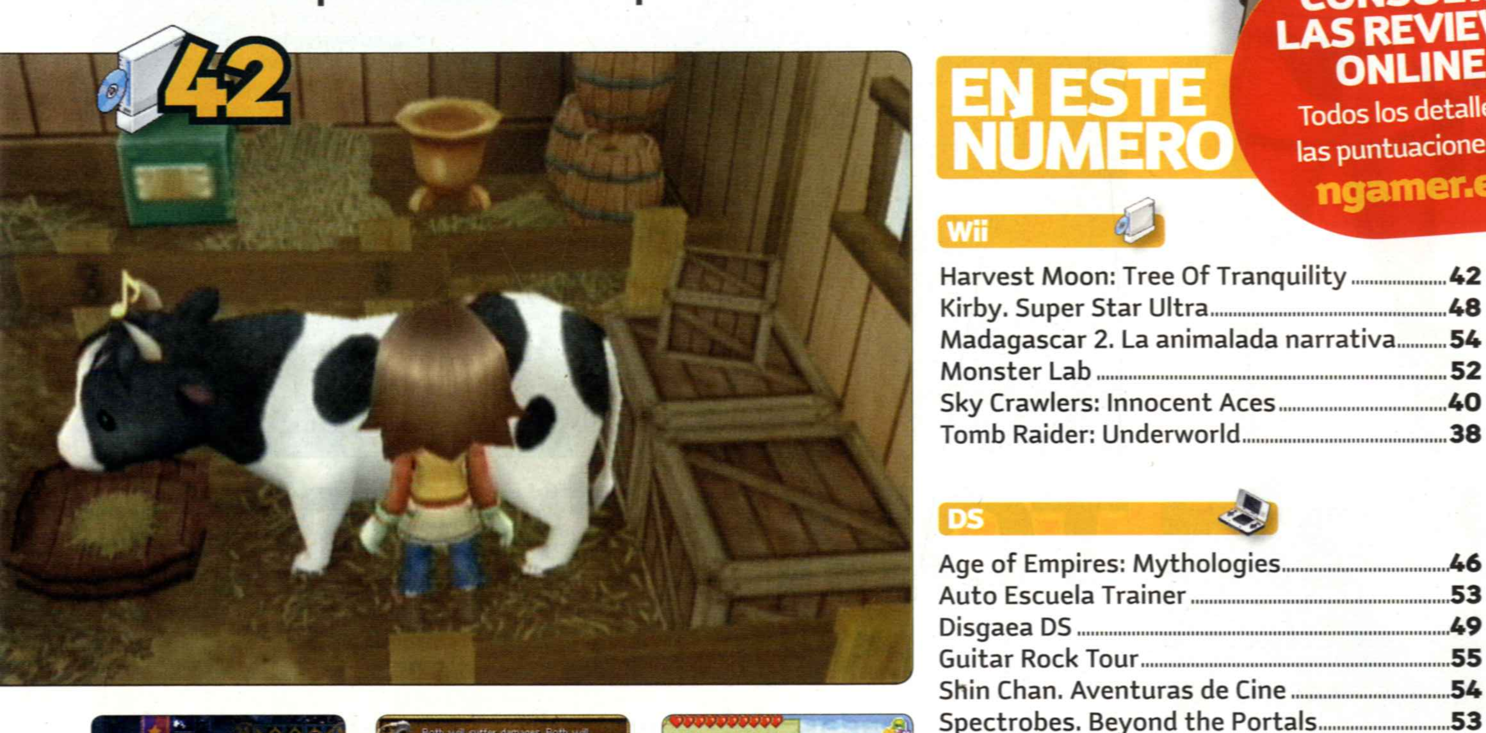
Ay, si tan sólo pudiera darle en las rodillas con un palo de kendo...



REVIEWS

Los juegos más espectaculares y emocionantes analizados por nuestros expertos

CONSULTA LAS REVIEWS ONLINE
Todos los detalles y las puntuaciones en **ngamer.es**



EN ESTE NÚMERO

48

















CÓMO PUNTUAMOS

0-29%
TERRIBLE
Antes de tirar el dinero, mejor dónalo a una organización humanitaria o a una ONG.

30-49%
IGNÓRALO
Irte de vacaciones un mes a una playa del Caribe... a quince grados bajo cero.

50-69%
ACEPTABLE
Como una caja de bombones, aunque parezca que ya se han comido la mitad.

70-84%
BUENO
Te gustará. No es lo más interesante del catálogo, pero lo disfrutarás.

85%+
¡JUEGAZO!
Si te has comprado la consola, es por estos juegos.

Qué significa cada cosa




Número de jugadores simultáneos


Cantidad de memoria por juego salvado


Juego Online y número de jugadores


Compatible con mando clásico o de GameCube


Capacidad de conexión con DS

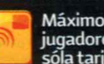




Máximo de jugadores en Wi-Fi


Compatible con la función de vibración


Máximo de jugadores en multi-tarjeta


Máximo de jugadores con una sóla tarjeta


Juego adaptado para zurdos.



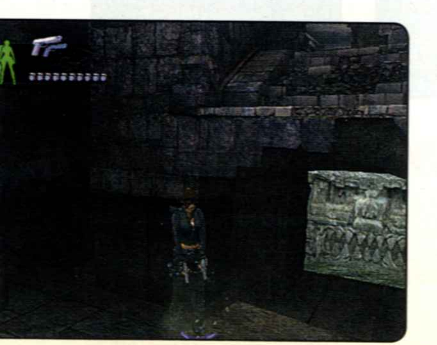


TOMB RAIDER UNDERWORLD

Tumbas saqueadas, viaje asegurado. Lara vuelve en su mejor aventura aparecida en una consola Nintendo



Lara sigue siendo toda una fanática de las armas de fuego. Como Sarah Palin.



A esta tumba tan fea no le irían mal unas cortinas monas. Y suelo de parquet.

Todo éxito conlleva una responsabilidad que se olvida fácilmente. La estrella de los *Tomb Raider*, Lara Croft, podría haber chupado del bote mientras los fans se apañaban con una secuela cutre en la que se colaba en un Natura para conseguir un incensario de madera.[1] Por fortuna, horrores semejantes se limitan a las pesadillas, porque *Tomb Raider: Underworld* es una pequeña joya. Aunque lo más raro es que, siendo un lanzamiento multiformato, la versión que más destaca es la de Wii.

Parece que los desarrolladores de Buzz Monkey[2] han estudiado a fondo lo que funciona y lo que no tanto en los juegos para Wii como en los anteriores *Tomb Raider*. El resultado es una aventura mundial extraordinaria, que pone por delante el plataformeo y los puzzles, así como el uso lógico de los sensores de movimiento. Si al verlo pones los ojos en blanco y te lamentas de que es otro *Tomb Raider* más, es que no has entendido nada de lo que tiene detrás. *Underworld* no se corta en no aportar nada nuevo, ya que a cambio lo hace todo bien.

"*UNDERWORLD* NO SE CORTA EN NO APORTAR NADA NUEVO, YA QUE A CAMBIO LO HACE TODO BIEN"

No es que no incluya mejoras. Se han refinado muchos detallitos de jugabilidad que, una vez unidos todos, producen una experiencia mucho más satisfactoria. Lo que es más, Lara tiene incluso nuevas habilidades. Tomadas por separado, no impresionan para nada, pero al combinarlas se consigue una agilidad inesperada. Por primera vez, la Srta. Croft parece dominar de verdad su entorno.

Pura Lara

Y qué entornos. Lara se lleva los elogios, pero son ellos los que le permiten brillar. Los nuevos movimientos han permitido a los programadores crear algunos de los emplazamientos más brillante de la serie. Cada nivel es distinto en cuanto a aspecto y a retos, desde el monstruo con tentáculos que pulula en el Atlántico a los puzzles



1 Claro que todo eso está pasando de verdad en un universo paralelo. De hecho, Lara Croft acaba de entrar en la jungla de la versión paralela de *La isla de los famosos*. 2 Buzz Monkey ya habían ayudado a desarrollar *Tomb Raider: Legend* y *Tomb Raider Anniversary* para PSP y PS2.

TE VAS A QUEDAR DE UNA PIEZA

Lara se pone manos a la obra para resolver unos cuantos enigmas





POINTER SISTER

En varios lugares debes usar el puntero para ayudar a Lara a resolver algunos puzzles complejos (y otros no tanto). Se trata de enigmas basados en baldosas de la vieja escuela, y la verdad es que son de lo más entretenidos.

SÓLO PARA TUS OJOS

Estas secciones son exclusivas para Wii y complementan los puzzles plataformeros que dominan el juego en sí. Otra prueba, si aún la necesitabas, de que los *Tomb Raider* son juegos para el hombre de acción inteligente.



¿A que no haces esto, Príncipe de Persia? *¿A que no?* Pues claro. Lara es la más atlética del mundo videojueguil. Sin duda alguna.



La escena inicial es esencial para la trama. Tanto, que tienes que jugarla dos veces. De verdad, no estamos de cachondeo.



Los efectos climáticos de México brillan con luz propia. Normal, porque en las selvas tropicales llueve de lo lindo. ¿O es que no has visto nunca *Perdidos?*

ambientados en las entrañas de la selva tropical mexicana.

Claro que lo que hace el título aún más jugable es cómo mantiene las características de la serie. Los combates han perdido importancia, lo que a veces da la impresión de que los entornos están demasiado vacíos. En su lugar, toman prevalencia los puzzles, con cada durísima sección plataformera equilibrada con unos durísimos puzzles, que van desde los que consisten en empujar bloques a los que giran en torno a baldosas, y que se resuelven con el puntero.

Gran aspecto

No es que no tenga fallos. A pesar de la sensación épica de sus tremendos gráficos, el juego en sí es demasiado corto. Quizá es por el intento de los desarrolladores de recrear algunas de las escenas de las versiones para Xbox 360 y PS3, lo que, seamos justos, logran con notable habilidad. Pero al hacerlo se ven obligados a dejar atrás algunos puzzles. Claro que tampoco importa mucho, porque las secciones exclusivas para Wii compensan esa pérdida.

Tampoco podemos ocultar la ínfima queja que nos producen sus balanceos sobre cuerda. Lo que debería ser un acto divertidísimo, acaba siendo desastroso por una cámara que siempre escoge el peor momento para girar en torno a nuestra heroína, haciendo casi imposible conseguir impulso alguno. Lo que es especialmente decepcionante, ya que los programadores han mejorado la cámara a fondo, permitiendo controlarla con la cruceta.

En pocas palabras, *Tomb Raider: Underworld* es un añadido magnífico al catálogo de Wii, que además hace justicia a la nueva generación. Y extendiéndonos más, he aquí un juego que, pese a ser multiplataforma, aprovecha bien el sistema de control de Wii sin perder un ápice de emoción. Y no es una conversión ni está hecho por Nintendo. Otros desarrolladores deberían empezar a tomar nota.

RORY



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	BUZZ MONKEY
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







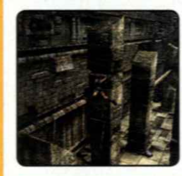
VISTAZO GENERAL

Lara cruza continentes buscando a su mamá. Para lo que corre, salta, levanta palancas y dispara.

GRÁFICOS 9



Alucinantes. Entornos muy detallados y muy buenas animaciones para Lara.





SONIDO 8

Un doblaje de categoría, como siempre, y una atmosférica y brillante banda sonora.

JUGABILIDAD 8

Es un *Tomb Raider* clásico con añadidos que le dan algo de frescura. Muy divertido.

INNOVACIÓN 2

Ninguna. Lo que es bueno. ¿Para qué reinventar la rueda si puedes refinarla?

NG EN RESUMEN

Una aventura brillante que coge todo lo bueno de los *Tomb Raider* y le saca brillo. Uno de los mejores juegos para Wii de este año.



SKY CRAWLERS INNOCENT ACES

¿A quién no le gusta volar?



Volar tan cerca de otro avión no debe ser, precisamente, bueno para la salud.

JAPAN IMPORT
ジャパンインポート



Al volar, suele ser mejor utilizar la vista en primera persona, no en tercera.



La fascinación de los nipones hacia los aviones de la SGM es extraña, sobre todo sabiendo cómo acabó aquello.

Hacer una película sobre pilotos del aire y dejar que el equipo Project Aces de Namco se encargue del juego es como dirigir una película de acción y que sea Infinity Ward la responsable de la versión jugable, o bien una película de fantasía y que se ocupe Square Enix de la traslación a consola. Ninguna otra compañía del planeta tiene la habilidad de Namco a la hora de reproducir intensos combates aéreos, con sus ocho entregas de *Ace Combat* bajo el brazo[1], pero es la primera vez que han trabajado con una licencia de una película.

El film en cuestión es una obra de animación del director de *Ghost in the Shell*, que trata sobre unos pilotos mejorados genéticamente, que no pueden envejecer, y que viven en un universo paralelo en el que dos grandes compañías se han enzarzado en una guerra por diversión, en un mundo pacífico de por sí.

Expertos del aire

Parte de una premisa ilógica, pero es una buena excusa para llevar la franquicia *Ace Combat* a la Wii; porque eso es, exactamente, lo que ha hecho Namco. Si no tenemos en cuenta las nuevas habilidades, y quitamos los aviones ultramodernos que se han podido ver en los últimos *Ace Combat* para PS2 y 360, *Sky Crawlers: Innocent Aces* es un *Ace Combat* puro. Recuerda a un *AC*, tiene los mismos menús densos de un *AC*, ofrece la misma estructura de misiones que los *AC* recientes, e incluso recupera algunos efectos de sonido del último *Ace Combat*.

Es la receta para bombardeos, escaramuzas, misiones de escolta y batallas épicas contra docenas de aviones enemigos, con largas y pretenciosas secuencias de vídeo intermedias sobre lo mala que es la guerra[2], todo ello con un excelente sistema de control para los aviones y acrobacias a toda velocidad. Pero la Wii nos ofrece tres nuevas características: una buena y dos malas. Empecemos por las malas.



Y por esto mismo, nunca deberían haberle dejado a Snoopy pilotar un avión.



Lo peor de vomitar en el techo llega cuando el avión vuelve a enderezarse.



¿Qué aspecto tenía el cielo cuando erais jóvenes? Lo recordábamos distinto.



"Adelante, número cuatro; su avión parece... parece... Dios, pero qué feo es".



1 Y un patético juego de Game Boy Advance del que no queremos hablar. 2 Los Ace Combat suelen ofrecer un argumento y unas temáticas propias de una película de Steven Seagal. 3 ¡No os preocupéis, frikis de los aviones! Es posible quitar este "comando de maniobras tácticas" en el menú de opciones.



Los Flechas Rojas nipones en su último espectáculo. Ayer.

Pese a que, por sí solos, los modelos de los aviones son impresionantes, el juego no luce ni de lejos tan bien como los últimos *Ace Combat*. Normalmente, esta sería una queja menor en un juego tan bueno como éste, pero *Ace Combat* es una franquicia que se ha colocado sin problemas entre los juegos más bellos de las consolas que la acogieron: desde PlayStation hasta 360, pasando por PS2 y PSP. Nadie esperaba que *Innocent Aces* alcanzase los niveles de belleza fotorrealista de *AC6*, pero al menos podría haber ofrecido un aspecto tan satisfactorio como la última entrega de PS2.

Estrella aérea

Del mismo modo, el sistema de control tampoco es del todo idóneo; deja a un lado las bases de *Ace Combat*, y utiliza el sensor de movimiento. Habrá que cambiar de manos, ya que el nunchaco se utiliza con la derecha y el Wiimando con la izquierda; el primero controla el avión, con sus virajes y cabeceos, mientras que el segundo hará las veces de acelerador. Obviamente, es un sistema horrible, pero afortunadamente podemos usar mandos de GameCube o Clásico.

No obstante, la tercera característica es la ganadora. Todos los aviones enemigos de *Innocent Aces* aparecen en nuestro radar con un anillo de proximidad alrededor. Si nos quedamos en su cola durante un rato, dentro de ese anillo, tendremos la oportunidad de acabar de un plumazo con la nave rival gracias a una secuencia acrobática que se activa pulsando el gatillo Z del mando de GameCube. Cuanto más tiempo estemos dentro del anillo, más exageradas serán las acrobacias y ganaremos más puntos, siempre partiendo de la cola del piloto enemigo.

Tal vez, a los veteranos de *Ace Combat* no les haga mucha gracia dicha característica³, pero recordad, estamos en un mundo en el que la mayoría de los aviones se parecen a los de la SGM, y no a los modernos artefactos que lanzan misiles perseguidores. Este sistema de "maniobras tácticas" se basa en mantenernos cerca del enemigo y enzarzarnos en combate: la recompensa, unas acrobacias que nos facilitarán el ataque; pero con el castigo de que, si volamos mal, será el enemigo quien lo tenga fácil.

Es un cambio agradable en la fórmula de *Ace Combat*; una fórmula que sigue en el corazón de la mejor franquicia de shooters aéreos de la historia. A la hora de llenar de agujeros un avión, se puede confiar en Project Aces y en Namco, incluso cuando se atan a una roca tan pesada como es la licencia de una película. A la hora de hablar de aviones, Namco nunca se equivoca.

MIKE

VOLARE, OH, OH...

A la hora de volar, *Sky Crawlers: Innocent Aces* es sencillo. Pero en los menús, es todo un misterio.



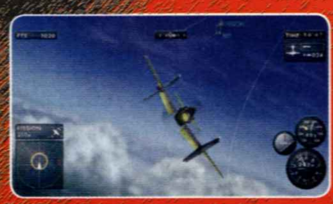
¡HAZ UN TONEL!

Para realizar acrobacias como toneles, primero deberemos cambiar el sistema de control por defecto, que hace que el avión esté siempre horizontal (como en *Star Fox*), para ofrecer algo un poco más dinámico.

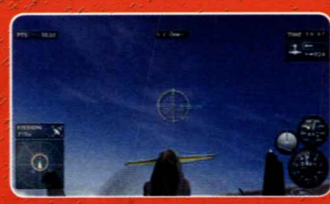


UNA DE KANJI

Pero para conseguirlo, habrá que atravesar el menú de opciones más denso y más en japonés que jamás se haya visto, probando a activar y desactivar cosas, a ver qué pasa. Afortunadamente, los demás menús son más sencillos.



Poco después de hacer esta foto, el avión se estrelló contra el pavimento.



"Demasiado cerca para usar misiles; ¡voy a utilizar las balas!"

"UN CAMBIO AGRADABLE A UNA FÓRMULA QUE SIGUE SIENDO LA BASE DE LA MEJOR FRANQUICIA DE SHOOTERS AÉREOS JAMÁS VISTA"



Sky Crawlers, ¿se llama así? ¡Si saliese Mario, sería *Sky Brawlers*! [¡Despedido!]



"Adelante, número seis; su avión parece ir al revés".



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NAMCO
ESTUDIO	NAMCO
PRECIO	¥6,263 (52 €)
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE (JAP.)

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

La primera entrega de *Ace Combat* en llegar a una consola de Nintendo; aunque no es *Ace Combat*.

GRÁFICOS 7

Los aviones lucen un gran diseño , pero los entornos no están al nivel de *AC5* para PS2.






SONIDO 7

Sonidos robados de los demás *Ace Combat* y algunas frases en japonés acompañando la acción.

JUGABILIDAD 9

Ace Combat es una gran serie: aviones rápidos, jugabilidad precisa, infinidad de disparos.

INNOVACIÓN 5

En realidad, ninguna: es *Ace Combat*. El uso del Wiimando es ambicioso, pero no triunfa.

NG EN RESUMEN

Ignorad los mandos de Wii, coged un mando de GameCube e *Innocent Aces* se convierte en uno de los mejores juegos de acción para la Wii. Ojalá salga aquí.



US IMPORT





Hay gente que se preocupa por lograr líneas precisas en los campos. Nos gusta.


Deshacerse de los pollos es una de las tareas más tristes.



Consigues una casa gratis, muebles y un pedazo de tierra. ¿Cómo? ¿Por qué?

HARVEST MOON
TREE OF TRANQUILITY

Cortamos ese árbol para hacer con él el papel de esta revista

Su caballo tuvo un potrillo. ¡Qué ricos!

Feliz décimo cumpleaños, *Harvest Moon*. Esperábamos celebrarlo con una review europea, pero, dado que no dejan de retrasar el lanzamiento, tendremos que conformarnos con la versión americana...

Que es, por cierto, un juego que vimos por primera vez importado de Japón en el verano del 2007. Si hay algo de lo que estar seguro con *Harvest Moon* es que habrá una larga lista de lanzamientos internacionales que culminarán en una edición europea tras un ciclo de dos años[1].

De *Harvest Moon* también nos podemos esperar cierto grado de detalles técnicos mejorables, que se han pronunciado más con el paso de la serie a las 3D. Mientras que otras franquicias importantes mejoran con los años, *Harvest Moon* no ha levantado cabeza desde los maravillosos días del clásico *A Wonderful Life* de GameCube. Los defectos evidentes de esta versión ya estaban presentes en el lanzamiento japonés. De hecho, no hubo cambios durante la occidentalización del juego, salvo por una traducción algo extraña.

Mala luna creciente

El mayor problema que encontramos en el juego es que no es tan divertido encontrar nuestro camino. La cámara generalmente está fija mirando al norte, apuntando al suelo, y si queréis caminar hacia la pantalla no podréis ver hacia dónde os dirigís. Podéis fijar vuestro personaje en un punto y echar una ojeada limitada a vuestro alrededor: alzar la vista al cielo, al suelo o girar la cabeza aproximadamente unos 45 grados.

Avanzaréis a trompicones por el amplio mapa, rebotando en numerosas barreras invisibles diseñadas para manteneros en el buen camino. Tal y como está dividido el mundo, a menudo cruzaréis dos o tres zonas que cargarán apenas unos metros del mundo del juego. Consolas menos avanzadas que Wii pueden

LUNA NUEVA

Cosas emocionantes por hacer en la versión de Wii

DISEÑO INTERIOR

Comprad muebles y colocadlos en vuestra casita, limpia pero vacía. Cuando os quedéis sin espacio podréis aumentar el tamaño del hogar, pero eso implica meses de trabajo duro. El dinero necesario para los cambios importantes no lo conseguiréis hasta bien avanzado el juego. ¡A trabajar!



MULTIJUGADOR

Como es costumbre últimamente en *Harvest Moon*, se ofrece un modo para cuatro jugadores que poco tiene que ver con el RPG original. El esfuerzo invertido en este modo bien podría haberse usado en otras partes del juego, aunque, a juzgar por la calidad, les llevó solo 10 minutos hacerlo.

DESFILES DE MODA

Si no os gusta ir por ahí vestidos con los horribles harapos con los que empieza vuestro personaje la aventura, tendréis que compraros ropitas en el sastre. La ropa que hemos visto es puramente estética, no añade nada a nuestro estatus. Tal vez podría ser el concepto de una futura entrega.



Llamad a ADENA
Estamos seguros de que hay demasiados animales para un campo tan pequeño. Si no les alimentáis, no serán productivos para la granja y vendrá un hombre malo con una pistola y les disparará.



Hay suficiente hueco en el inventario como para llevar todas las herramientas.



Soportar al bobo del alcalde en todos los niveles del juego puede ser muy aburrido.

Cultiva suficientes nabos y quizá, un día, este tipo remodele tu casa.

"A VIVIR FELICES Y TRANQUILOS, COMO EN *ANIMAL CROSSING*"

controlar el masivo mundo de *GTA: San Andreas* sin recurrir a esto. Y nos preguntamos: ¿por qué no podemos tener un *Harvest Moon* algo más actualizado?

De todos modos, si sois capaces de soportar un trabajo tan mal hecho, encontraréis que la jugabilidad, así como la tecnología que hay detrás, no ha sufrido los efectos del progreso. Viajáis a una isla, que se convierte en el entorno más amplio y diverso en un *Harvest Moon*, hasta la fecha, donde os regalan una granja.

Vuestro trabajo consiste en construir algo más adecuado para aspirar a establecerse en la localidad, encontrar una esposa adecuada, tener niños y disfrutar de la tranquila rutina cotidiana de llevar un negocio cada vez más fructífero.

Hay un objetivo que tiene que ver con la Diosa de la Cosecha, quien aparece en una visión durante tus sueños en puntos clave de la historia, pero, básicamente, nos dedicaremos sólo a vivir felices y tranquilos, como en *Animal Crossing*, salvo por una pizca de trabajo duro y que no resulta tan gracioso.

Los personajes no jugables tienen tendencia a vagar lejos de sus casas y pueden ser muy difíciles de localizar en un entorno considerablemente grande. Por suerte, no hay muchos motivos para que queráis seguir a alguien en concreto, aparte de la chica o chico con quien intentáis casaros, y después de la aburrida e interminable introducción del alcalde sobre la vida en la ciudad, la cual os frustrará no poder saltar, probablemente pasaréis el resto del juego saludando a los viejos amigos de vez en cuando.

El personaje femenino también tiene un irritante rizo en la cabeza



Intentad encontrar el camino con un mapa tan espantoso y la horrible cámara.

Rotando cultivos

La serie de *Rune Factory* para DS ha demostrado que el concepto de *Harvest Moon* aún puede ofrecer juegos brillantes. Quizá éste también sea brillante, y sólo estemos esperando demasiado de algo que ha sido creado con un presupuesto bastante reducido.

Pero un juego que ofrece sensaciones familiares da pie a muchas puntuaciones, alrededor del 70%, y el hecho de que podáis encontrar mejores *Harvest Moon* en Wii y DS implica que no podemos recomendar éste como punto de partida para los recién llegados a esta encantadora serie.

KITTSY

[1] A veces ni siquiera eso. No todos los juegos en la serie se han traducido, y muchos menos han salido fuera de EEUU y Japón. [2] Probad con *Island of Happiness* para DS o intentad conseguir una copia para GameCube de *A Wonderful Life*. Cualquiera de los dos os dejará con ganas de más.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	NATSUME
ESTUDIO	MARVELOUS
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	2009

CARACTERÍSTICAS






VISTAZO GENERAL

Cultivar, criar animales, visitar a los ciudadanos y construir vuestra granja para conseguir esposa. O esposo.

GRÁFICOS 7



Están muy bien cuando la cámara no apunta al suelo y muestra algo más que hierba.




SONIDO 7

Una banda sonora aceptable, pero algo sosa para la vida en la granja. No mucho más.

JUGABILIDAD 8

Una vez que dejamos a un lado la poca calidad técnica, es más absorbente que nunca.

INNOVACIÓN 2

Controles pobres, una cámara odiosa, montones de pausas de carga irritantes. Parece barato.

NG EN RESUMEN

Un *Harvest Moon* típico para los fans de los juegos de toda la vida, pero si es la primera vez que eres granjero, puedes sufrir reacciones adversas. Manejar con precaución.

72

¡Corre! Cuando destruyen tu nave, salen volando todos los trozos de basura recogidos. Reapareces por la izquierda, así que reúnelos pronto para recuperar tu fuerza.



BLAST WORKS
BUILD, TRADE, DESTROY

No todo a la vez, y tampoco faltan los chanchulleos



En cada nivel de la campaña habrá naves diferentes, pero todas tienen el mismo modelado básico aunque con distinta piel. Lo cual nos lleva a la pregunta: ¿para qué molestarse?

Hay pocos juegos en los que te pongas a gritar: "¡Argh! ¡Han derribado a mi pulpo volador!" Pero, claro, hay pocos juegos como *Blast Works*[1].

Si siempre soñasteis con dispararles a los enemigos con sus propias armas, con ser más grandes que un jefe final, o con abriros camino a través de mareas de tropas utilizando como escudo el cadáver de un enemigo caído, entonces éste es el juego que estabais esperando.

Confía en mí

La gran diferencia entre *Blast Works* y cualquier otro shooter con scroll radica en que, al derrotar a nuestros enemigos, sus naves se unen a la nuestra. Nuestra propia nave es bastante debilucha, ya que sólo puede recibir un golpe y disparar recto hacia adelante, pero al unirse a unos cuantos enemigos caídos se transforma en un monstruoso Frankenstein formado por diversas partes que protegen nuestro núcleo vulnerable y que nos permiten disparar en todas direcciones. Todavía mejor, pulsad el botón Z y "¡SHUNK!", todo se reduce a tu pequeña nave. Soltad Z otra vez y "¡SHUNK!", el artefacto se reconstruye como si fuese un Transformer gigante. Sobre todo, porque es de metal y tiene armas.

Suena extraño, pero es el toque inspirado al que recurre un juego que, en ocasiones, peca de falta de inspiración. Los primeros niveles son bastante habituales, y las últimas secciones sólo funcionan porque hay balas suficientes como para distraerte del hecho de que todos los niveles son muy genéricos. Hay algunos momentos en los que el caos predomina y algún jefe final que nos pone las cosas difíciles, pero durante la mayor parte flotaréis por ahí sin nada que hacer; más que un infierno de balas, es un limbo de balas.



Es importante el ángulo con el que coger una parte de un enemigo que cae, porque disparará en esa dirección al pegarse a tu nave. Requiere habilidad crear una asombrosa máquina de guerra que ocupe toda la pantalla, pero es muy satisfactorio.



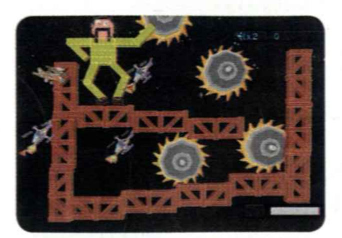
1 *Blast Works* está basado en el juego gratuito *Tumiki Fighters*. Si os atrevéis a probarlo en vuestros PC, entrad en ***tinyurl.com/yr8wd.***

UNA HISTORIA PERSONALIZADA: LO QUE PASÓ EN REALIDAD

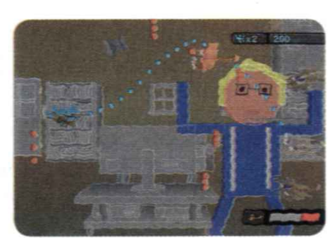
¿Quién dice que los juegos no son educativos? ¡Tomad una de láseres!



La última baza secreta de Hitler: mutar hasta tener la altura de un rascacielos y aterrorizar Berlín como si fuese el bicho blanco gigante de *Los Cazafantasmas*. Espera a los Aliados con cuatro Barones Rojos genéticos. ¡De repente, aparece una nave del futuro, destruye el Reich y salva la democracia!



Genghis Khan está haciendo de las suyas en el espacio. No le ha parecido suficiente conquistar la mayor parte de la Tierra, ahora quiere ir hacia el infinito... ¡y más allá! Utilizando técnicas de vuelo, siembra la guerra sobre los pobres pilotos espaciales que se ven atrapados por sus diabólicas vigas; nunca más se supo.



David Caballero, con su título de coordinador de NGamer, deja que se le suba el poder a la cabeza y ha creado una atmósfera poblada por bichos que escupen fuego. ¿Podrá nuestro héroe atravesar esta zona y entregar a tiempo su obra? Lo sabremos el próximo día en... (estás despedido. –David).

En ese aspecto, hay que destacar que *Blast Works* no es precisamente un juego muy llamativo visualmente: algunos escenarios parecen de Atari 2600. Gran parte de los gráficos son bastante simples. Aunque en ocasiones da la sensación de que el juego intenta mantener un estilo retro limpio, lo cierto es que no consigue ese equilibrio y se pierde en tierra de nadie.

Móntatelo

Pero aunque el modo Campaña deje un poco que desear, *Blast Works* se guarda un as en la manga: las herramientas de personalización más completas jamás vistas en esta consola, que nos permiten crear el mundo, y puedes hacer que se inicien sucesos en el entorno, para cuando el jugador llegue a alguna zona en concreto; ¿desea usted una melodía de jefe final, señor?

Todo esto suena genial, así que nos sentimos algo mal por quejarnos. El problema es que (no habléis muy alto) el Wiimando no es un artefacto muy preciso. Es ideal para arrastrar y soltar cosas, o simplemente para apuntar a algo, pero a la hora de enfrentarnos a los elementos más importantes de la personalización (como ajustar el tamaño con delicadeza) es demasiado impreciso. Es algo bastante condenatorio, pero nos pasamos todo el tiempo deseando poder trastocar el editor



Al terminar el modo campaña, se desbloquea *Tumiki Fighters* (juego en el que se basa éste); así como tres juego más de la desarrolladora japonesa original, Kenta Cho. ¿Juegos gratis? Queremos más.

fervientemente que lo probéis antes de comprarlo. Como siempre, la gente con más dedicación creará versiones de *Ikaruga* y *Radiant Silvergun*, y nosotros seremos los

"EL WiiMANDO ES DEMASIADO IMPRECISO PARA LOS ELEMENTOS DE PERSONALIZACIÓN"

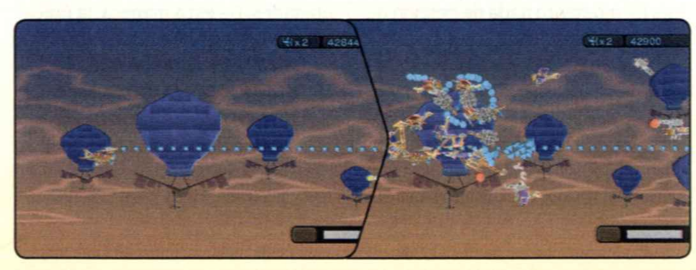
prácticamente todo lo que necesitamos para montarnos nuestra propia nave. Imaginaos el crear enemigos que se comportan y disparan justo como queréis que lo hagan, o modificar todo el juego hasta en los aspectos más pequeños del escenario. Los objetos se pueden construir de la nada y colocarlos en de *Blast Works* en un PC en vez de en la Wii. Los objetos nunca van adonde queréis sin intentarlo una y otra vez, mientras que cansa volver a la parte inferior de la pantalla para recorrer las diversas opciones.

Blast Works ha contado con un boca a boca muy positivo gracias a su editor, pero os recomendamos primeros en alabarlas, pero sin una paciencia infinita y un brazo de hierro, no será algo a vuestro alcance.

Blast Works tiene muchas cosas buenas, en gran parte gracias a que su premisa central funciona muy bien. Es asombroso el potencial del editor y de la página web de apoyo. Pero también tiene muchas cosas que son algo planas y aburridas, centrandose más en el editor que en el juego en sí mismo.

Parece un poco absurdo alabar algo porque sus fans puedan llegar a crear algo mejor en el futuro. *Blast Works* es, sin duda, un nuevo tipo de shooter de scroll lateral, y es un caldo de cultivo lleno de buenas ideas, pero es demasiado tosco como para recomendarlo de corazón.





"¡SHUNK!" Nunca nos cansaremos del viejo efecto de montarse y desmontarse. No hay nada mejor que utilizarlo cuando se aproxima un jefe final, con voz de Cocodrilo Dundee.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	EIDOS/PROEIN
ESTUDIO	BUDCAT CREATIONS
PRECIO	39,90 €
LANZAMIENTO	6 FEBRERO

CARACTERÍSTICAS










VISTAZO GENERAL

Utiliza enemigos caídos para lanzarte a lo loco a por tus rivales, luego créate el nivel perfecto y hazlo otra vez.

GRÁFICOS 4



Los fondos son peores que salvapantallas, pero algunos enemigos tienen encanto.





SONIDO 4

Hay una melodía decente, pero los efectos sonoros son francamente horribles.

JUGABILIDAD 8

La idea central está realizada con estilo, y nunca te cansarás de los cambios de tu nave.

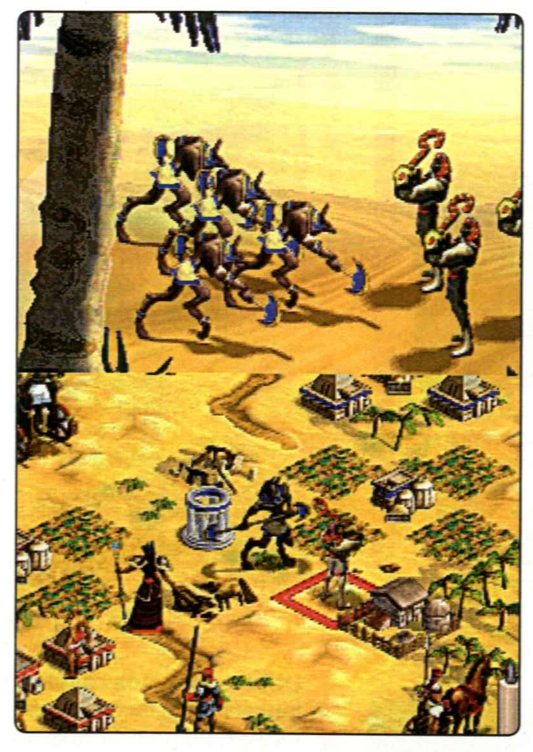
INNOVACIÓN 8

Es un título de la vieja escuela, pero se intenta animar el contenido comunitario.

NG EN RESUMEN

Es difícil no cogerle cariño a *Blast Works*, pero nos pone las cosas muy difíciles. Un gran concepto lastrado por diseños aburridos en sus niveles y una tosca interfaz.

75







Los buenos (nosotros) van de azul y los malos, de rojo. Una manera clásica pero efectiva de explicar los roles.

AGE OF EMPIRES
MYTHOLOGIES
Curso acelerado de mitología griega, egipcia y escandinava[1]



Mamá quiero ser un dios egipcio y disparar rayos por los ojos

La primera adaptación de *Age of Empires* para Nintendo DS no estaba nada mal. De hecho, el sistema jugable –cambiaba combates en tiempo real por turnos– era muy efectivo teniendo en cuenta que se trata de una consola portátil. En *AoE: The Age of the Kings*, la síntesis del control y de las características generales del juego conseguía unas partidas de menor duración pero lo suficientemente profundas como para contentar a un fan de la estrategia virtual.

"APRENDEMOS A JUGAR, POCO A POCO, EN MISIONES QUE NO DURAN MÁS DE VEINTE MINUTOS"

Fácil de entender

Pero lo cierto es que *Mythologies* funciona aun mejor que *Age of Kings*, y además lo hace desde el principio. Cuenta con una interfaz sencilla y un tutorial que te explica las reglas según vas avanzando en las misiones, casi sin darte cuenta, lo que supone un alivio enorme y una oportunidad de acercamiento a la estrategia, para esos jugadores que ven el género como una yuxtaposición infinita e incomprensible de menús y miniaturas. Por tanto aprendemos a jugar, poco a poco, en misiones que no duran más de veinte minutos. Empezaremos a jugar con la campaña de los egipcios y las tres primeras misiones sirven para hacernos al control de las unidades y sus características especiales. Sólo eso. De momento nada de gestión de recursos y ciudades. Y una vez superadas, se van introduciendo, con cuentagotas, edificios que necesitamos para crear unidades específicas. Unas cuantas misiones después ya somos capaces de organizar, abastecer y gestionar nuestras ciudades y ejército. A diferencia de otros títulos de estrategia, como puede ser *Civilization*, en *Age of Empires* las batallas son a pequeña escala. Es decir, el escenario es un punto específico de la geografía –por ejemplo un valle o una vía– y en él se enfrentan únicamente dos ejércitos.

Héroes de la guerra

Uno de los puntos más interesantes de *Mythologies* reside en el calculado equilibrio que existe entre los distintos tipos de unidades. De esta manera, la única forma de alcanzar el éxito en el campo de batalla es creando un ejército bien compensado: Cada unidad es fuerte contra un tipo de enemigos y débil ante otros, lo que nos obliga a planear muy bien nuestra estrategia antes de lanzar



1 Nos hubiese gustado mucho que hubiesen incluido alguna que otra campaña de más. ¿Qué pasa con la mitología azteca? ¿Y con la japonesa? ¿Y qué hay de la mitología de mi pueblo? Eh... ¿Qué pasa? Os aseguro que en mi pueblo hay gente muy mítica.


Este hombre fabrica las bolas que Mario guarda en sus bolsillos.



El invierno es duro, incluso si eres un escandinavo vestido con pieles de oso polar. A aguantarse, que luego te quejarás en el desierto.

a nuestros soldados al fulgor de la batalla. Por ejemplo, hay unidades que son buenas en el cuerpo a cuerpo pero débiles ante los ataques con flechas o piedras. Otras sirven simplemente para destruir edificios enemigos o para curar a nuestros luchadores heridos. Es crucial que nuestros soldados no mueran, ya que cada componente de nuestro ejército significa un movimiento más en nuestro turno. Para que os hagáis una idea, se trata de una especie de ajedrez que incluye elementos históricos y mitológicos. También encontramos los llamados héroes, que son "fichas" especiales con poderes y características únicas. Le añaden riqueza a la jugabilidad y, además, personalizan de alguna manera nuestras tropas consiguiendo que nos mentamos más en la historia.


¡Elige al dios que quieres apoyar! Yo me quedo con Zeus, el de no me toques los...


Empieza el año creando ejércitos mitológicos y luchando contra el mal.

Por otro lado, el control puede ser mediante el stylus o, si lo preferimos, también podemos usar la cruceta y los botones. A nosotros nos ha parecido más preciso usar la cruceta y los botones, ya que el control táctil puede dar lugar a errores y acciones no deseadas.

El aspecto gráfico es atractivo y, durante las batallas, en la pantalla superior, se pueden ver algunas animaciones de gran calidad.

Incluye tres campañas –la egipcia, la griega y la escandinava– cada una compuesta de unas 10 misiones que, como decíamos, no superan la media hora de duración. Además, también permite jugar partidas multijugador de uno contra uno y sin necesidad de tener dos cartuchos. Sin duda nos encontramos ante un excelente título de estrategia –otro más para el catálogo de la DS– que convencerá tanto a los jugadores más expertos como a los que se inicien en el género por primera vez.





Cada ejército tiene sus ventajas. La fuerza de los escandinavos reside en sus tropas, la de los egipcios en sus héroes.

NINTENDIOSES

Porque no todos los días se tiene la posibilidad de jugar con Thutmose o de invocar la ayuda de Zeus





No está nada mal poder controlar a héroes como Thutmose, Ramsés, Perseo o Gunnarr y dar caña a los ejércitos contrarios con sus poderes. Si tenemos templos también podemos crear seres mitológicos como el ave fénix, la medusa o una esfinge para impresionar con magia al enemigo.



Pero si de verdad queremos ganar batallas y sobre todo que nos toque la lotería el año que viene, tenemos que tener contentos a nuestros dioses. A gente como Zeus, Ra, Anubis o Loki le gusta que construyas templos, santuarios y obeliscos en su honor. Lo que hay que hacer por dinero.



EN DETALLE

PLATAFORMA	NDS
DISTRIBUYE	THQ
ESTUDIO	GRIPTONITE GAMES
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	DICIEMBRE 2009

CARACTERÍSTICAS






GENERAL

Segundo título de la saga *Age of Empires* para Nintendo DS. Es de lo mejorcito que hemos visto en estrategia portátil.

GRÁFICOS 9

Trabajados y muy funcionales. Las animaciones de batalla nos han gustado especialmente.




SONIDO 7

No es el mejor aspecto del juego pero cumple su función de ambientar la acción y la época.

JUGABILIDAD 8

El control táctil podría mejorarse ya que a veces da errores. En cualquier caso funciona bien.

INNOVACIÓN 8

Estrategia con historia y mitología en versión portátil y además, accesible para todos.

NG EN RESUMEN

No dejéis pasar la oportunidad de probar este excelente título, que junto a *Advance Wars* se coloca entre los mejores representantes del género de la estrategia.



86

SmackDown tiene que mejorar mucho para estar a la altura de esto.

US IMPORT ★★★★★★★

"¡Eh! ¡Aquí! Por favor, leed sobre mi juego. Por favor."

Son los vaqueros menos intimidantes de la historia del mundo mundial...

KIRBY SUPER STAR ULTRA

¿Una mascota alegre para jugones alegres?

¡Alegraos, hermanos! Llegó el momento en el que Reciclomático™ de Nintendo nos devuelva a los años 90. Para variar, va a resucitar un clásico menor de SNES[1] para alimentar tu DS, con algún retoque y unos pocos minijuegos para pantalla táctil[2], como exige la Ley para los remakes de DS.

Malos comestibles

Esta vez es el gordito Kirby el que ha recibido una cura de botox, así que los veteranos enseguida notarán cierto *déjà vu*. Kirby salta y planea por su muy cuco mundo, merendándose a algunos enemigos para absorber sus poderes. Para ayudarte un poco, Kirby puede llegar a regurgitar a los malosos, que entonces te ayudarán (controlados por la DS o un amigo) a provocar destrucción en sus coloridos entornos.

Como el original de SNES, *Kirby Super Star Ultra* es una serie de misiones más que una aventura completa, así que resulta algo insustancial. A no ser que no uses los pulgares, podrás atravesar Spring Breeze (nivel basado en el añejo *Kirby's Dream Land* para Game Boy) en una media hora sin perder ni una vida, hacer lo propio con el muy similar Dyna Blade, y ganar con facilidad unas cuantas veces en la Gourmet Race, que te obliga a correr una y otra vez contra King Dedede, a comer fruta y, sin duda, sufrir una grave indigestión.

Fácil, fácil

Aparte de un parte de picos de dificultad que te harán desear golpear a Kirby en los mismísimos[3], la sección Revenge of Meta Knight también es muy lineal, con lo que la longevidad del juego queda en manos de The Great Cave Offensive y Milky Way Wishes. El primero te obliga a buscar 60 cofres del tesoro y, siendo honestos, es algo tedioso: sólo los muy fans querrán encontrarlos todos.

Milky Way Wishes es mejor, ya que es un acercamiento más complejo a la fórmula *Kirby* que te ofrece mejoras permanentes que, una vez obtenidas, se activan mediante la pantalla táctil. Un reto muy necesario dentro de un juego que no tiene nada de exigente.

Así pues, es mejor que *Mouse Attack*, pero carece de la imaginación y la innovación de *Power Paintbrush*, así que más que *Super Star Ultra* debería llamarse "Soso Star Ultra". Pero su espíritu es tan positivo, que hemos de admitir que el juego divierte mientras dura... Que no es demasiado.

CRAIG

1 *Kirby Super Star*, más conocido como *Kirby's Fun Pak* en Europa. 2 La mayoría son entretenidos pero mediocres. 3 Curiosamente, no tienen nada que ver con los jefes, que son predecibles y de lo más sencillo de eliminar.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	NINTENDO
ESTUDIO	NINTENDO
PRECIO	39,95 €
LANZAMIENTO	2009

CARACTERÍSTICAS



VISTAZO GENERAL

Ese regordete rosa con un apetito insaciable y tendencia a montar escenas, en un remake episódico.

GRÁFICOS 7

Monos, coloridos, bien animados y divertidos, pero para nada destacables.





SONIDO 4

Esas odiosas melodías tipo Casiotone que se te meten en el cerebro y ya no lo abandonan.

JUGABILIDAD 8

Simple y formulaica, pero divertida. Hay que ser de piedra para no disfrutar de él.

INNOVACIÓN 3

Es toda una novedad respecto a otros títulos del mercado, pero sigue igual que en SNES.

NG EN RESUMEN

A los novatos les sorprenderá su mecánica, pero los veteranos ni pestañearán. Claro que si buscas un plataformas, los hay muchísimo peores.









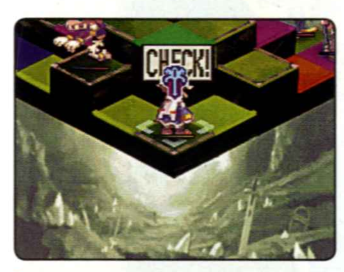
Cambiando las baldosas de color conseguirás efectos muy dolorosos.



Friedrich busca un árbol que busque amor, comprensión y niveles bajos.



Flonne es un ángel que logra seguir viva a pesar de su irritante bondad



Cada objeto tiene "especialistas" que trabajarán para ti si los derrotas.



¿Daño total 0? ¡Pfft! Laharl golpeará a este guerrero con su poderoso contraataque y le enviará directo a la MUERTE.

DISGAEA DS

Porque el nivel es lo que importa

Si lo que te gusta es entender algo de los juegos antes de haberte pasado cinco horas con ellos, quítale un 82% a la nota. En serio. *Disgaea* es uno de los mejores juegos de su género, pero, chico, menudo pedazo de género. Uno diría que los otros juegos deben reírse de *Disgaea* porque lo consideran pequeño.

Pero *Disgaea* es de esos bajitos con alma de psicópata. Si los mayores intentan meterse con él, pueden acabar con un tenedor en el ojo. *Disgaea* no es profundo. Es PROFUNDO. Se trata de un RPG estratégico, isométrico y con batallas por turnos en las que tu equipo se enfrenta a un grupo enemigo, a partir de unos conceptos matemáticos que podrían hacer que el Dr. Kawashima se fuera a casa llorando.

Los Prinnies son unos curiosos pingüinos psicóticos



La diferencia entre *Disgaea* y otros juegos son sus excesos. Los personajes no evolucionan hasta el nivel 99, sino que pueden llegar hasta el 9.999. ¿Te parece una exageración? En cierta manera lo es, pero *Disgaea* tiene guardados algunos trucos en la manga. Uno de los cuales es que subir de nivel resulta un fin en sí mismo, y otro, algo de conseguir no sé qué espada para terminar una historia.

Chupa del frasco

Su genialidad, pero también su talón de Aquiles[1], es su obsesión por los aumentos de nivel. Hay un modo historia con diversos finales dependiendo de lo lejos que llegues (puedes empezar de nuevo o volver a tu última grabación). Tiene, además, una de las mejores traducciones de la historia: en él Laharl, un príncipe demoníaco, se despierta tras dos años para encontrarse con su padre derrotado, y a otros tipejos ocupando su trono.

Aunque ahí no está la clave del juego, pese a su ingenio. Su magia reside en aumentar el nivel de los personajes y los monstruos que creas[2]. ¡Si es que hasta te permite aumentar el nivel de tus armas! El final de *Disgaea* no es el de la historia; lo alcanzas cuando, matando algo, llevas a un personaje de nivel 1 al 550, o usas a Laharl para barrer a todos tus enemigos con un solo ataque. *Disgaea* se basa en acumular poder, y luego abusar de él. Y reírte de poder hacerlo.

STANTON

1 Aquiles era un tipo griego de lo más duro, que acabó muerto porque le clavaron una flecha en el talón. Vamos, que *tan duro* tampoco era, ¿no? 2 Puedes crear monstruos como los que hayas derrotado, y vincularlos a tus personajes. ¿Y sabes lo que eso significa? ¡Estadísticas disparadas!



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	SQUARE ENIX
ESTUDIO	NIPPON ICHI
PRECIO	POR CONFIRMAR
LANZAMIENTO	2009

CARACTERÍSTICAS








VISTAZO GENERAL

Atiende en la clase de mates para poder masacrar a los novatos con tu dominio numérico. Empieza a contar...

GRÁFICOS 7

Considerando que es una conversión de PS2/P, sus sprites siguen llenos de vida.




SONIDO 8

Las melodías son brillantes y las voces divertidas, aunque están cortadas para caber en la DS.

JUGABILIDAD 8

Un dilema de los que hacen época. ¿Genial o desastrosa? Para nosotros, lo primero.

INNOVACIÓN 8

Ha habido RPGs estratégicos antes de *Disgaea*, pero el género no ha mejorado después.

NG EN RESUMEN

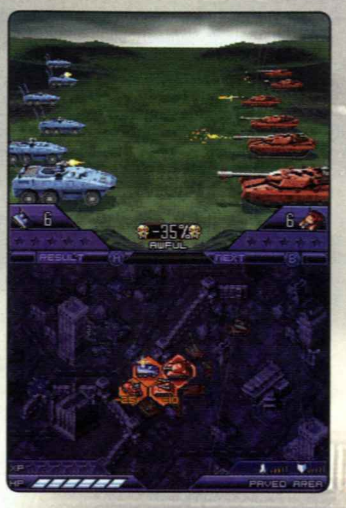
Un juego único que permanecerá para siempre en tu ranura de cartuchos o que saldrá volando por la ventana, dependiendo de tus gustos. No encontrarás nada igual.

83



Avanza y dispara Cada turno consta de dos fases. Será básico aprender a combinar los movimientos de nuestras tropas con los ataques a nuestra disposición.

Los primeros niveles son sencillos, pero los últimos campos de batalla serán un caos.



Una vez dadas las órdenes, la acción se representa en la pantalla superior.

TOM CLANCY'S ENDWAR

¿Tom Clancy's Advance Wars? Nah, demasiado descarado...

¡Increíble! ¿Otro juego de Ubisoft y que no tiene nada que ver con petz, babyz o hacer ejercicio? ¿Será una señal del Apocalipsis?

Tras haber visto la asombrosa versión para Xbox 360 de *Endwar*, con sus comandos de voz y sus espectaculares reyertas, algo nos dijo que, tal vez, la versión para DS no fuese el estrepitoso fracaso que prometía ser cuando lo anunciaron; y así ha sido. Lógicamente, el estilo de juego ha cambiado mucho, y nos encontramos con un juego de estrategia por turnos muy fácil de controlar y bien desarrollado, que se queda sólo un par de escalones por debajo de *Advance Wars*.

La base del juego será un modo Campaña ambientado en el futuro, dentro de 20 años, en el que tres facciones diferentes (americanos, rusos y una alianza europea) se enfrentan entre sí. La historia sigue las directrices básicas de las obras de Clancy[1], y por tanto, carece de ese encanto que destila *Advance Wars*. Afortunadamente, la acción se convierte en una buena sustituta de las carencias argumentales.

Mezcolanza

Cada campaña tiene lugar en un territorio diferente, con unas 30 batallas cada una, y con una curva de dificultad progresiva; empezaremos con enfrentamientos menores y sencillos, para llegar a un final cargado de combates épicos de gran complejidad táctica.

Aunque cada turno consta de dos fases (movimiento y combate), básicamente se trata de un juego de ajedrez muy elaborado, al igual que *Advance Wars*. El campo de batalla es una red de hexágonos, en la que nos encontramos varias unidades de ambas facciones. Cada una consta de un rango particular de movimiento, que variará según el terreno, y un determinado rango de ataque, que dependerá del enemigo. Deberemos estudiar el campo de batalla utilizando el mapa, y luego decidir qué unidades mandar a luchar contra qué tropas enemigas, y el momento para hacerlo.

El sistema de control, muy importante, es algo complejo, pero cumple con su deber; además, podremos utilizar la cruceta y los botones, o bien el lápiz táctil (o, para obtener resultados óptimos, combinar ambos sistemas). El atractivo modo versus para dos jugadores resulta muy satisfactorio (aunque no permite compartir el juego), y también cuenta con un editor de mapas. ¿Es la guerra definitiva?

NICK: No, pero sí que se ha hecho un buen trabajo.

Crea tus propios escenarios de combate y juega en ellos contra un amigo.



La mayoría de unidades no podrán ver los submarinos, salvo que estén al lado...



...lo cual nos permite atacar por sorpresa a las tropas de tierra, con lluvias de misiles.



[1] Nuestra obra favorita de Clancy sobre guerras futuristas, aparte de las novelas de Jack Ryan, es *Tormenta Roja*. Por lo que a nosotros respecta, podéis coger toda la Net Force y los Op-Center y meterlos en un búnker nuclear de la guerra fría; y tirad la llave después.



EN DETALLE

PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	UBISOFT
ESTUDIO	FUNATICS
PRECIO	19,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS









VISTAZO GENERAL

Estrategia por turnos con un estilo similar a *Advance Wars*, con tres facciones jugables y cientos de batallas.

GRÁFICOS 7

Funcionales, tampoco demasiado elaborados, pero con muchas cosas en pantalla.





SONIDO 7

Banda sonora militar, con aceptables efectos sonoros para las máquinas de guerra.

JUGABILIDAD 7

Guerra intensa, que requiere pensar, con un buen número de escenarios. Buen control.

INNOVACIÓN 5

Nada que no hayamos visto antes y mejor, pero es una alternativa interesante.

NG EN RESUMEN

Un *Advance Wars* a lo Tom Clancy, con buena jugabilidad y con muchas cosas por hacer. Además, cuenta con un atractivo modo versus para dos jugadores.

74



Debería llamarse: *Mi Primera Clínica de Cirugía Estética™*.



Minijuegos, minijuegos... ¡Minijuegos! Siempre hay minijuegos.



La gente del pueblo y nuestro maestro, un científico loco, nos piden ayuda para derrotar a monstruos menos inspirados que el que hemos creado.

MONSTER LAB

Ahora ya tienes razones para sentirte como Frankenstein

Esta es una de esas ocasiones en la que nos enfrentamos a un título que podemos calificar de "original". *Monster Lab* para nada es un lanzamiento corriente, ya que de primeras parece una de esas recopilaciones de minijuegos enfocadas al público infantil, tan de moda ultimamente. En efecto, hay partes dedicadas a los minijuegos, pero también se mezclan con momentos de construcción y otros dedicados al combate, todo ello aderezado con un humor muy fresco y unas visuales ciertamente atractivas. Es casi imposible no pensar en el clásico de la literatura fantástica *Frankenstein,* cuando jugamos a *Monster Lab*, ya que la historia nos sitúa como un aprendiz de científico que tiene la misión de crear y dar vida a monstruosas criaturas.

Monstruo a la carta

No, tranquilos. En *Monster Lab* no vais a encontrar ninguna disertación sobre la moral científica, como ocurría en la historia de Mary Shelly; sólo grandes momentos de diversión que parecen sacados de una de esas series de animación de los años 90 que adaptaban películas de caracter tétrico, tipo *La Familia Addams* o *Beetlejuice*.

Detrás de su desenfadado y paródico estilo se esconde una curiosa mezcla de géneros, desde la acción hasta el RPG, con planteamientos novedosos y equilibrados. El más llamativo de todos es, sin duda, la posibilidad de crear y personalizar nuestro propio monstruo a través de sencillos minijuegos que varían su dificultad en función de lo que queramos hacerle a nuestra criatura. Primero elegimos entre una de las tres criaturas disponibles y comenzamos a hacerle cambios a nuestro gusto, pudiendo crear hasta cien combinaciones diferentes. Vamos a darle caña a nuestro Wiimando, ya que tenemos que unir distintas piezas (que después vamos consiguiendo al resolver más minijuegos) por medio de pruebas, en las que el mando simula ser un soldador, una aguja de coser, un martillo, etc.

Después de terminar nuestra horrible creación, los personajes que encontramos nos encargan misiones que, por lo general, se centran en el combate con otros monstruos similares al nuestro. Aquí entra la parte de RPG, y, a la hora de pelear, nos encontramos con luchas por turnos de carácter estratégico –al más puro estilo *Pokémon*– que, por desgracia, no son lo suficientemente profundas.



En cualquier caso, *Monster Lab* es un título atractivo y fresco, que apunta buenas maneras jugables.



¿Te gustaría trabajar en Corporación Dermoestética? ¿Y en la Corporación Umbrella? A nosotros sí, por eso jugamos a esta clase de títulos.



EN DETALLE

PLATAFORMA	Wii
DISTRIBUYE	PROEIN
ESTUDIO	BACKBONE
PRECIO	49,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

CARACTERÍSTICAS







GENERAL

Una interesante mezcla de géneros con un apartado visual tétrico, que engancha desde el primer momento.

GRÁFICOS 7

Atractivos, frescos y bien animados. Tan sólo algunas texturas bajan la calidad.




SONIDO 6

Las melodías están bien y cumplen su función. Los efectos sonoros son mejorables.

JUGABILIDAD 8

A pesar de mezclar varios géneros y controles, se mantiene un buen nivel jugable.

INNOVACIÓN 8

La originalidad de la propuesta es sin duda uno de los mejores aspectos de *Monster Lab*.

NG EN RESUMEN

***Monster Lab* es un título interesante con multitud de buenas ideas, un apartado visual atractivo y la posibilidad de crear un monstruo a tu gusto.**






Técnicamente notable y con combates emocionantes, una alternativa tangible.

SPECTROBES

Beyond the Portals



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	DISNEY
ESTUDIO	JUPITER
PRECIO	39,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Si algo puede alegar la secuela de *Spectrobes* es de ser una, al menos, buena imitación de Pokémon. Lejos de morir de éxito, la primera entrega no resultó especialmente inspirada o sorprendente, pero sí gozaba de unos valores de producción insólitos en un juego de DS third party.

Una vez más

Disney, con esta secuela, vuelve a apostar por un argumento cargado de épica especial y a través de los viajes interestelares de Rallen y Jeena[1], con un alto tanto por cierto de azúcar y una ristra de tópicos tan caricaturescos como insufribles (aunque lo de asumir el papel de arqueólogos intergalácticos es tan disparatado que, admitimos, tiene hasta su gracia).
El esquema clásico, hazte con todos (los que tu paciencia te permita) se respalda en un apartado gráfico 3D sólido y unos combates más tácticos de lo que pueden parecer y con pinceladas de acción en tiempo real, muy agradecidos en cuestiones de dinámica.
Eso sí, aquí empieza y acaba *Spectrobes*. Lejos de la riqueza e ingenio de *Pokémon Diamante* o *Perla*, los diferentes escenarios de *Beyond the Portals* son igual de planos y disfuncionales que los de la precuela, anodinos más allá de los combates respaldado con un argumento exclusivamente defendible como pretexto para nuestro avance y recolección (sin entrar a valorar los excesivos, continuos e irrelevantes diálogos, una tortura que no entiende de públicos...).



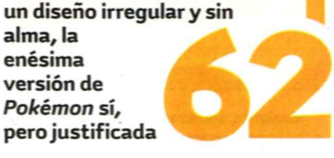
Se agradece, al menos, la intención de producir un buen... deja-vu.



La colección de las colecciones, habrá que encontrar un hueco a tanto bicho.

VEREDICTO

GRÁFICOS	7
SONIDO	5
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	5



EN RESUMEN

Técnicamente notable, con un diseño irregular y sin alma, la enésima versión de *Pokémon* sí, pero justificada

62

AUTO ESCUELA

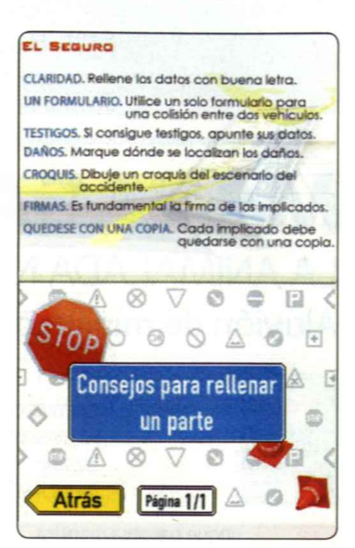
TRAINER

Siniestro total en NDS



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	MICRONET
ESTUDIO	BHV
PRECIO	29,95€
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE





Puedes engañar a la CPU, pero no a ti mismo: en el fondo es por tu bien.

No os escondáis, se que no soy el único que aún no se ha sacado el carnet por pereza. Por triste que parezca, en los últimos años parece más cómodo y habitual encender la DS para aprender idiomas, mejorar nuestro cortex prefrontal o desarrollar nuestras aptitudes como humanos alpha.

Cadena de test

Y si hay algo que sea más pesado y reiterativo, es el proceso de aprendizaje de cara a conseguir el carnet teórico. *Autoescuela Trainer* es, básicamente, un generador de test, tan aburridos como en la realidad aunque su carácter honestamente didáctico nos hace encajar el sopor sin resentimiento. Eso sí, pese a que sus funciones son limitadas, no hay excusa para la espantosa interfaz (propia de un mal dibujante español de manga), incomprensibles fallos con la pantalla táctil (cuando tan sólo tenemos que seleccionar la opción que consideramos correcta). En



general, una sensación de dejadez para un proyecto interesante, pero producido con torpeza.



Las ilustraciones que acompañan al título son feas de verdad.

VEREDICTO

GRÁFICOS	1
SONIDO	4
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

Si sigues sin tener la moral necesaria para aprobar el examen de conducir, dudo mucho que esta sea la solución que buscabas.

39

[1] "One more time we're gonna celebrate yeah, Oh yeah all right don´t stop the dancing, One more time we're gonna celebrate yeah, Oh yeah all right don´t stop the dancing...", lo siento, tenía que hacerlo...



Las diferentes pruebas no tienen pausa y son a cada cual más disparatada.

MADAGASCAR 2

LA ANIMALADA NARRATIVA

Aluvión de minijuegos

PLATAFORMA	WII
DISTRIBUYE	SACTIVISION
ESTUDIO	ACTIVISION
PRECIO	59,95 €
LANZAMIENTO	YA A LA VENTA

Aunque parezca mentira, los títulos inspirados en licencias cinematográficas de renombre siempre han representado un grueso importante de los lanzamientos navideños. Su calidad normalmente ha sido irregular, producidos únicamente como respaldo a la versión cinematográfica, pero hay que evitar caer en el error...

Calidad circunstancial

Todos hemos sido niños, sabemos lo que es. Aladdin, El Rey Leon[1], E.T.[2], iconos del sector por una u otra razón, el hardcore-gamer puede estar cuidadosamente distanciado de este fenómeno, pero no la tia abuela de un joven de 10 años que recibe el impertinente regalo de navidad. En esta ocasión, *Madagascar* cumple con el canon de sencillez y levedad habitual, aunque sorprende y de forma muy positiva su particular ritmo: la acción no tiene un hilo narrativo coherente, si no que los diferentes animales se irán entrecruzando a través de una serie de mini-juegos, cada cual más disparatado y particular. Con ello controlaremos a los diferentes animales de la película, con directrices jugables bien diferenciadas (desde usar el Wiimote como mazo para machacar topos, planear con la jirafa por acantilados, carreras entre lianas...). Más allá de la anécdota, la estructura jugable es endeble y carece de profundidad, técnicamente es muy reprochable (incluso las secuencias CGI están pixeladas...) y en general es un producto enfocado para el muy joven o la tía-abuela despistada, aunque esta vez atinará algo más.





Nos empezamos a acostumbrar a jugar títulos técnicamente propios de PS2...

VEREDICTO

GRÁFICOS	5
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
INNOVACIÓN	7

EN RESUMEN

Más olvidable que reseñable, una serie de mini-juegos vertiginosos sin más, aunque cumple con su cometido.

68

SHIN CHAN

AVENTURAS DE CINE

Vuelve el niño ombligo



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	505 GAMES/DIGITAL BROS
ESTUDIO	BANPRESTO
PRECIO	39,95 €
LANZANIENTO	YA A LA VENTA



Visitar algunos de los puntos claves de la serie es una de las bazas de Banpresto.

Exito mundial, uno de los personajes más icónicos y peculiares de los últimos años en Japón, gracias a la indiosincrasia de un crío pedante, ingenioso, irreverente y con mucha vida interior.

Cadena de Test

El título resulta un plataformas 2D tradicional que nos hará vivir varias aventuras en el papel de Shinchan y toda la tropa de secundarios de lujo de la serie original (los familiares y amigos más populares).
Se trata, a su vez, de la secuela de uno de los primeros títulos inspirados en la franquicia aparecidos en occidente, para GBA, con el que recupera las desternillantes apariciones del personaje por mundos de películas ficticias (con títulos para el recuerdo, como "Shinchan y el chuletón imposible") aunque se echa en falta cierta frescura en el diseño de niveles, más allá de sus títulos, especialmente en cuanto a estructura. Plataformas de acción, sencillo, corto y sin mayor interés para los jugadores no muy afines a las desventuras del chaval.





Insolente, egoista y precoz, Sinosuke sabe hacerse querer.

VEREDICTO

GRÁFICOS	1
SONIDO	4
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	6

EN RESUMEN

***Shin Chan* lleva su humor a un nuevo juego de acción y plataformas para DS, carente de profundidad.**

55

1 Muchos títulos inspirados en franquicias Disney de la era 8/16 bits merecen ser rescatados, grandes plataformas. 2 Bueno, aunque siempre estará el popular E.T. como contra-punto y leyenda...




Hablando de los excesos del Rock and Roll... ¿Seis botones que presionar? ¿Están locos?

GUITAR ROCK TOUR

Dolor para las manos más delicadas



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	GAMELOFT
ESTUDIO	GAMELOFT
PRECIO	19,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE

Botones que descienden hasta un cinturón multicoloreado situado en la parte baja de la pantalla, causándonos dolor de dedos y estrés. Hemos intentado completar, en el modo Difícil, la canción *Girlfriend* de Avril Lavigne y creednos cuando os decimos que no ha sido precisamente divertido.

El juego consiste en tocar con el stylus, y en el momento preciso, los botones que descienden por la pantalla, es decir, cuando estos se superponen con los del cinturón de la parte inferior. Lo fans del *Guitar Hero: On Tour* sabrán perfectamente a lo que nos referimos. Todo depende de la coordinación y, en las dificultades más altas, de ser habilidosos con las manos. Mientras que *Guitar Hero: On Tour* sólo tenía cuatro líneas, *Guitar Rock Tour*[1] presenta seis cuerdas asesinas de las que preocuparse. Como complemento a los acordes extra, *Guitar Rock Tour* también incluye un set de baterías con sólo dos botones que tocar, lo cual se agradece ya que resulta mucho menos frenético.


Nos han gustado las baterías. Un poco de variedad siempre consigue distraernos.

Rock suave

El modo Carrera te lleva de gira por el mundo tocando temas "rock" como *Message in a Bottle* o *Beat it*. Las preferencias musicales son, obviamente, un tema en el que entran los gustos personales, pero,



de todas maneras, te esperas algo más "rock" de un juego que se llama *Guitar Rock Tour*.

VEREDICTO

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	5
INNOVACIÓN	4

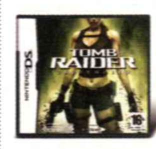
EN RESUMEN

Te recomendamos encarecidamente no gastarte el dinero en un título como éste. Es mejor seguir con *Guitar Hero*.

58

TOMB RAIDER UNDERWORLD

A Lara le gustan las tallas pequeñas



PLATAFORMA	DS
DISTRIBUYE	EIDOS/PROEIN
ESTUDIO	SANTA CRUZ GAMES
PRECIO	36,95 €
LANZAMIENTO	YA DISPONIBLE


El combate es horrible... Pero eh, es un *Tomb Raider*. ¡Es una tradición!

A veces olvidamos lo pequeña que era la pantalla del primer modelo de Nintendo DS. Además, con el lanzamiento de la DS Lite se solucionaron muchos de los problemas que tenía con el brillo y esos incómodos reflejos que te impedían ver lo que sucedía en pantalla. Pero parece ser que no somos los únicos que lo han olvidado, ya que el título de Santa Cruz Games, *Tomb Raider Underworld*, tiene algunos niveles tan oscuros que son, literalmente, imposibles de jugar. A no ser, claro está, que estés planeando jugar en una tumbona al sol o que seas capaz de alumbrar con tus ojos. En cualquier caso, tus opciones, si posees uno de los modelos viejos de la Nintendo DS, son comprarte una DS nueva –modelo Lite– o bien alejarte de este título.

Mira antes de saltar

Recomendamos a los fans de *Tomb Raider*, o de los plataformas en 2D en general, que quieran jugar a *Underworld* en DS, que se hagan antes con uno de esos CDs relajantes que venden en la tienda de regalos del Zoo. En serio, hay un montón de incómodos saltos de fe que os harán perder los estribos. Para bien o para mal, *Underworld* intenta recrear la magnitud que tienen los escenarios en su versión para consolas domésticas, pero, por desgracia, casi todos los saltos críticos, las cornisas y las cuerdas quedan fuera de nuestra visibilidad. Si caerse fuese algo divertido, todos iríamos a hacer espeleología



mucho más a menudo, pero ¿cuándo fue la última vez que hiciste espeleología? Exacto.


Hay un minijuego táctil, pero no tiene nada que ver con lo que estás pensando.

VEREDICTO

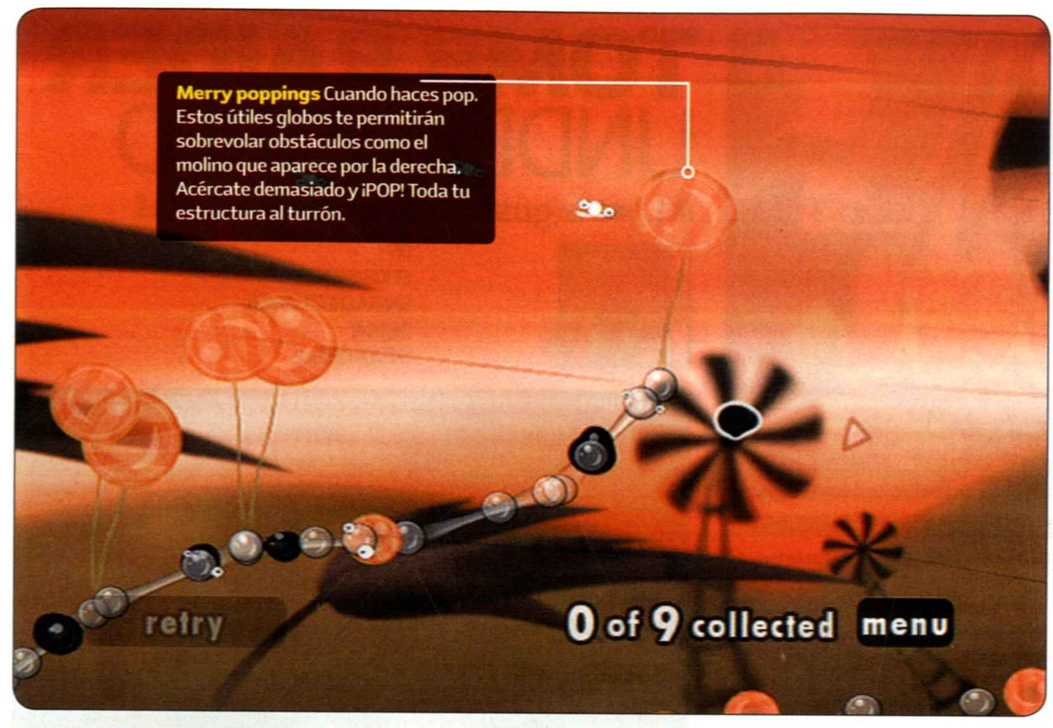
GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	6
INNOVACIÓN	4

EN RESUMEN

Un pulido plataformas con grandes momentos e ideas que resultan demasiado grandes para la pantalla de la Nintendo DS.

68

1 Sí, pensamos que el nombre es estratégicamente genérico y que busca las mejores ventas, ya que puede confundir a las mamás que van a comprar esa cosa llamada *Guitar Hero Rock Band*.



Merry poppings Cuando haces pop. Estos útiles globos te permitirán sobrevolar obstáculos como el molino que aparece por la derecha. Acércate demasiado y ¡POP! Toda tu estructura al turrón.

WORLD OF GOO

Más resistente que el Super Gloo

PLATAFORMA **WiiWARE** ESTUDIO **2D BOY** PRECIO **1,500** LANZAMIENTO **YA DISPONIBLE**

Sólo come porque es un infeliz

El debut de 2DBoy no sólo es un triunfo para los desarrollos independientes, sino también un triunfo para la ciencia. ¿Recuerdas aquellas clases que pensabas que nunca aprovecharías? Ahora puedes. Tu éxito en *World of Goo* depende completamente de tu conocimiento del mundo: de nuestro mundo, no de un loco mundo de fantasía donde una espada es más efectiva que una pistola.

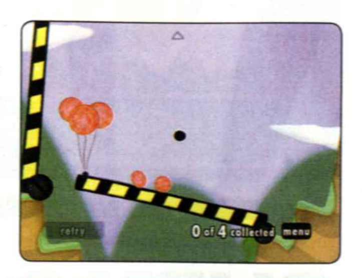
Basado en un prototipo experimental *(Tower of Goo,* gratis en Internet), este resultado final se basa en un concepto relativamente simple: guía a las bolas Goo hasta la tubería, manipulándolas en la pantalla. Se parece bastante a *Lemmings:* existe un número concreto que tiene que alcanzar la salida, y cualquier marca más allá es para fardar. No controlas las encantadoras y sonrientes bolas, en lugar de eso, las agarras con el Wiimando y construyes estructuras con ellas, como un castillo de naipes tembloroso y frágil. Monta tu edificio temerario por todo el recorrido hasta la salida, y todas las bolas que no emplees en ello serán absorbidas.

Gelatinoso

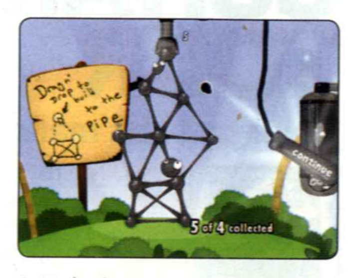
No te confundas con las fases introductorias, increíblemente fáciles, o el estilo de dibujo animado: las cosas se pondrán mucho más difíciles rápidamente. Dar con el camino óptimo puede ser una premisa muy exigente, y en ocasiones verás que cualquier camino te hará llorar. Esa chatarra de puente que estás construyendo sobre la fosa de pinchos está sólo a un movimiento del colapso. Arranca la bola Goo incorrecta y toda la estructura precaria podría venirse abajo de forma espectacular.



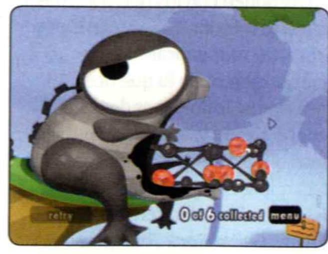
Una gooena distancia, ¿eh? ¡La palabra goo da para tantos chistes!



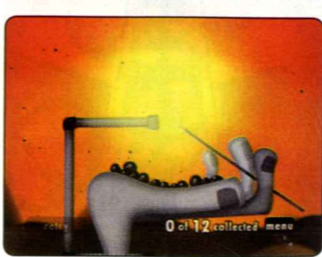
Los globos también se pueden atar a barreras y estructuras para levantarlas.



Los Goo desaparecen con un satisfactorio sonido cuando alcanzas la salida.



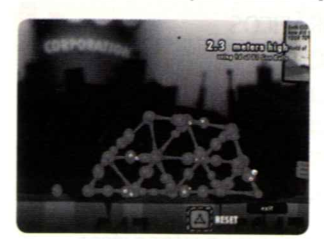
Los niveles están repletos de objetos estrambóticos e increíbles formas.



Podría ser la carátula de un concept album de los 70: ***The Dark Side of the Goo-n.*** También es un puzle endemoniado.

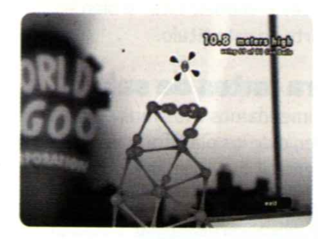
TORRE-NTE

¡Hasta el infinito! Pero no pierdas el equilibrio por el camino...



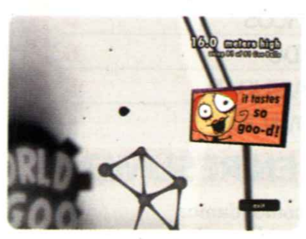
JENGABOYS

El modo *World of Goo Corporation* te deja construir un monolito a tu antojo. El único desafío es que se mantenga erguido. Aquí puedes ver nuestros cimientos para la Torre Eiffel de Goo.



BOLAS ARRIBA

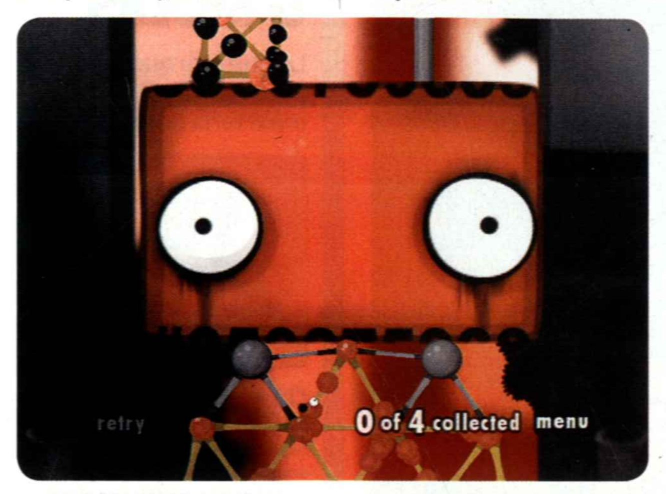
Y no vamos mal. Es inquietante ver cómo se expande tu construcción: saber que se puede venir abajo en cualquier momento le da al proceso un toque de tensión y riesgo.



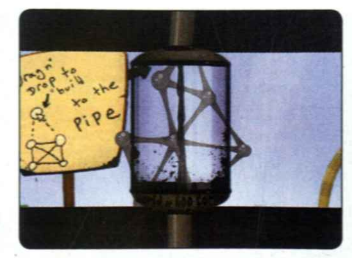
ANSIA DE MÁS

Genial, ya nos hemos quedado sin bolas Goo. Pero al menos nuestra torre Goo llega a unos (bastante impresionantes) 16 metros de alto. Es hora de volver al modo Historia y sacar más bolas.

ART ATTACK
Los personajes de WoG destilan personalidad



La dirección artística del juego es exultante y divertida a partes iguales. Este tipo es un simple cuadrado que bloquea tu camino, pero 2DBoy le ha dotado de personalidad real. Mira sus ojos, tristes y perplejos.



Al final de cada nivel, las bolas Goo se exprimen y se regurgitan en un envase. Oh, perdón, se regoorgitan.



El misterioso Escritor de Carteles deja consejos (y mensajes extraños) en las señales que vas encontrando por el nivel.



Bolas Goo. Por todos lados. Y por ahí se ve nuestra torre en su fase temprana.



Escala estas torres trepando con las adhesivas bolas Goo verdes.



Estamos un poco preocupados por mandar las Goo dentro de esta máquina horripilante. Aún así, en el nombre de la ciencia, veremos qué ocurre...

Para tener éxito, debes plantear tu estructura Goo con la mente de un arquitecto. Construye unos cimientos sólidos y funcionará; tira de las bolas Goo a toda prisa y sin cuidado y caerás estrepitosamente.

El juego se debe tanto a su inteligente sistema de físicas que ninguna solución parece imposible u obtusa. Si fracasas en un nivel, no es por culpa del juego, es por la de tu profesor de ciencia. Y por tu culpa. Dale una vuelta desde un ángulo más lógico y te irá bien.

Goo-d vibrations

Para evitar que el concepto se pase y para permitir que la mecánica del juego brille completamente, se van vertiendo nuevas ideas de forma tan rápida y densa como unas gachas caen de una cuchara. Las bolas Goo vienen en diferentes variedades: las negras no hacen nada especial, pero las verdes se adhieren a las paredes y las rojas se hacen globos cuando las conectas, permitiendo que tus torres planeen por el aire. Las Goo bomba son lo que te piensas, explotando cuando se unen a una mecha.

Por suerte, los niveles se adaptan para hacer uso de tu creciente arsenal de habilidades. Uno de los primeros está rotando constantemente, lo que hace que cada estructura que hagas siga cayéndose. ¿Cómo llegas a la tubería, pues? Eso sería estropeártelo. De hecho, cerraremos el pico sobre muchas cosas de *WoG*, porque la mitad del disfrute desenfrenado del juego es la enorme sonrisa de bobo que se dibuja en tu cara según vas descubriendo cosas nuevas.

Ideas frescas se van introduciendo hasta los momentos finales del juego, dejando a muchos otros títulos –a menudo basta con una singular idea– en ridículo. Hay cuatro capítulos en total (y un breve epílogo), cada uno compuesto por unas 10 fases. Podrías estar toda la vida con este juego, o podrías pasarlo en medio día. Todo depende de lo bueno que seas con los puzles, y hay algunos ciertamente desafiantes.

De pelotas (Goo)

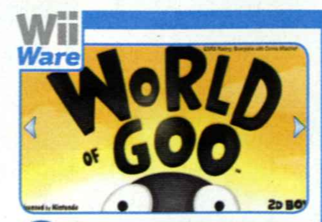
Además del modo Historia, está la *World of Goo Corporation.* Básicamente, es un minijuego de construcción libre que no difiere del prototipo original. Completa las pantallas principales y las bolas sobrantes servirán para construir una temblorosa (y siempre creciente) torre en la Corporación.

A través de la ciencia compleja de 2DBoy, también puedes ver las torres de otros jugadores en el fondo y sentirte orgulloso o envidioso de lo larga que es la tuya. Técnicamente, el juego es idéntico al de PC que salió hace unos meses.

2DBoy han cogido un concepto clásico casi de la nada y lo han implementado de forma tan estilizada, perfeccionista y completísima que pensarías que ha existido siempre. Si no te separas



de él y evitas consultar guías, podría ser uno de los juegos más satisfactorios que hayas jugado jamás.



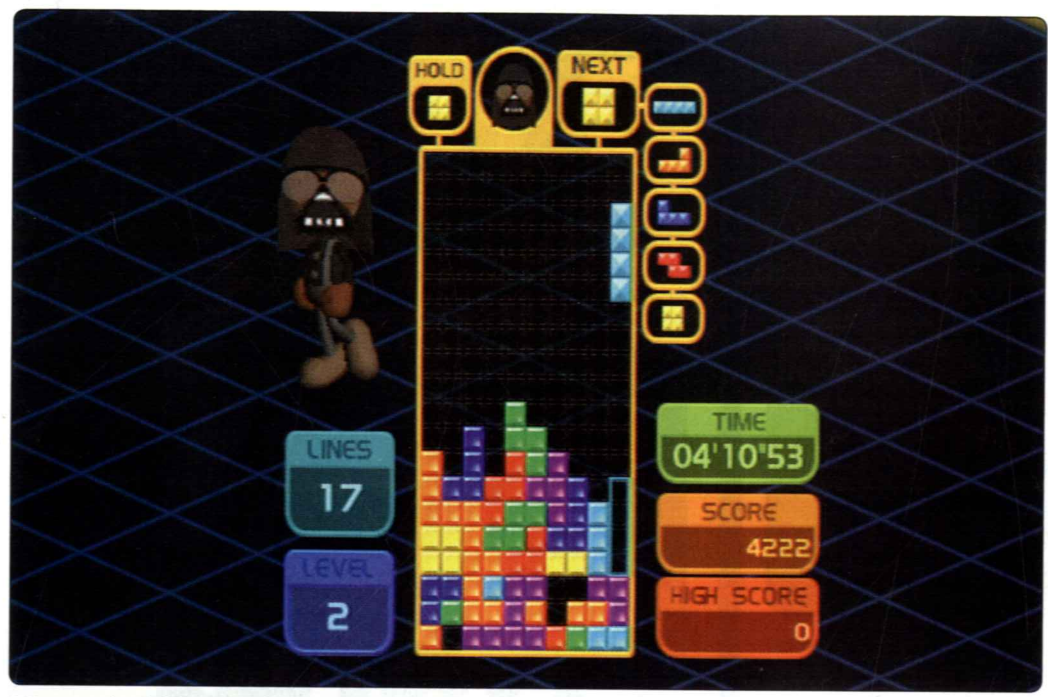
VEREDICTO

Profundo, precioso e ingenioso, *World of Goo* no es sólo el título más destacado en WiiWare, sino uno de los puzles más excelentes que hay.

5



1 Claro que el juego contiene elementos fantásticos, pero sólo doblan, nunca rompen, las barreras de la ciencia. Newton estaría orgulloso.
2 Hay muchas más variedades de bolas Goo, pero no queremos estropeártelo.



Hay un modo principiante simplificado para la gente atontada que no pilla el concepto.

TETRIS PARTY

¿"Una fiesta digna de 1989"? Ese chiste es viejo...

PLATAFORMA **WiiWARE** ESTUDIO **HUDSON** PRECIO **1,200** LANZAMIENTO **YA DISPONIBLE**

Tetris! ¡Ahora en WiiWare! ¡Figuras geométricas que caen del cielo! ¡Organizadlas del modo en que ahorréis más espacio utilizando vuestros poderes místicos de rotación! ¡Jugad hasta que la pila llegue hasta el techo o vuestro cerebro se os salga por la nariz! ¡Más adictivo que unos bombones rellenos de morfina! *¡Tetris!* ¿Puedo cobrar ya? ("No" –Miriam). Oh, vaya. Entonces a ver si lo cambio...

Si cuando teníais una GameBoy, allá por 1989, os hubieran dicho que así como 20 años después la gente estaría jugando a exactamente los mismos juegos en su Super-Super-Super NES, seguro que les creeríais sin dudar. Quizá los cerebros primitivos de los 80 explotarían si les dijeran que podrían jugar con una Balance Board[1], o enfrentarse a varios venezolanos al azar, pero ése es otro tema.

Como veis, *Tetris* tiene una calidad pura, eterna. No envejece ni se estropea, no se degrada ni se echa a perder. Es tan crujiente, agradable y relevante hoy día como cuando Las Bangles estaban en el número 1 de los cuarenta principales[2]. De modo que *Tetris Party*, al ser una representación bastante fiable, está "bien". Su presentación es básica, pero muchos se quejaron sobre la nintendificación de la versión de DS, aun cuando fuera para mejor. *Tetris Party* se adapta a las nuevas normas estándar de Tetris Company, de modo que, para bien o para mal, permanecen cambios polémicos como "la vuelta infinita" y la posibilidad de almacenar piezas para utilizarlas posteriormente.

Vader es un tipo complicado. Le gusta la muerte, el mal olor, Phoebe de *Friends* y el *Tetris*.

Empujando piezas

Sin embargo, la estructura sin final de *Tetris* hace que siempre sea una gran experiencia, y *Tetris Party* lucha por justificarse en DS, GameBoy, iPhone, móviles, etc. Su intento para solucionarlo es ofrecer una gran abundancia de modos de juego suplementarios, pero la mayoría de los extras para un jugador son menos satisfactorios que la atracción principal. El modo multijugador resucita la relevancia de este *Tetris Party*, con modos incorporados como "Duel Spaces", en el que luchar por el espacio cercando el área con tetriminos; o "Hot Lines", donde tendréis que hacer líneas en estricto orden.

Podéis utilizar la conexión Wi-Fi, aunque sólo para las batallas de más de seis jugadores; pero en el multijugador local es donde más brilla este juego.

Tal y como su nombre sugiere, es una verdadera *Tetris Party*. Pero si eres la única persona invitada, igual prefieres la versión de otra portátil más antigua.



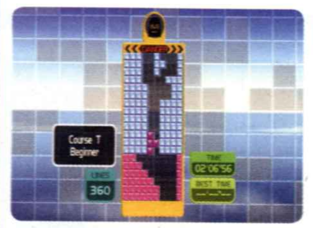
TETRIS & MODIS

Lo que hay que hacer para conseguir una mala rima coñera.



OS PRESENTAMOS EL MODO SOMBRA

Aquí, tendréis que rellenar el área sombreada lo mejor que podáis. En la imagen, podéis ver cómo estamos intentando mutar una manzana. Vader, ¿te gustan las manzanas?



Y AQUÍ ESTÁ EL TREPAMUROS

Colocad vuestros tetriminos de modo que formen peldaños para que un personajillo suba. Llegar a lo más alto es muy muy, muy difícil.



VEREDICTO

Sigue siendo un infierno de bloques, pero *Tetris* ha perdido un poco de su brillo en la gran pantalla. Es mejor comprarlo para DS.

4

1 Tenéis que agacharos para rotar. Es bien extraño, sí. 2 Las Bangles lograron el número uno en Gran Bretaña con *Eternal Flame* el 21 de abril de 1989, el mismo día que se lanzó GameBoy por primera vez en Japón.

SUSCRÍBETE AHORA A



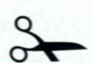


CON UNA GRAN OFERTA

*** Cada número te costará sólo 2.20€ en lugar de 2.90€**

- * Paga cada tres meses 6.60€ (2.20€ por ejemplar)
- * Estarás a cubierto de cualquier subida de precio
- * Recibirás la revista en tu domicilio que podrás cambiar con un simple aviso
- * Igualmente podrás cancelar tu suscripción cuando lo desees comunicándolo por teléfono, carta o e-mail.
- * Te reenviamos, sin cargo, cualquier ejemplar extraviado.

(OFERTA VÁLIDA ÚNICAMENTE PARA ESPAÑA)



SÍ, DESEO SUSCRIBIRME A NGAMER

Pagando cada tres meses 6.60 € (2.20 € por ejemplar). La suscripción afectará a los números publicados a partir del momento en que se haga y estará vigente hasta que decidas suspenderla mediante comunicación por cualquier medio.

DATOS PERSONALES

Nombre: Apellidos:

Calle: Nº: Piso: Puerta: Escalera:

C.P.: Población: Provincia: País:

Tel.: NIF: E-mail:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Titular: Entidad: Oficina:

DC: Número de cuenta:

RUEGO ATIENDAN LOS RECIBOS TRIMESTRALES POR 6,60 € QUE LES PRESENTE GLOBUS COMUNICACIÓN S.A., EN CONCEPTO DE SUSCRIPCIÓN A NGAMER

FECHA FIRMA DEL TITULAR

NG-01016

CON TARJETA DE CRÉDITO

VISA:

Fecha de caducidad:

El tratamiento informático de tus datos responde a las normas de la Agencia de protección de datos y, por lo tanto, puedes acceder a ellos para revisarlos y/o modificarlos. Si no deseas recibir información comercial de otras empresas, marca aquí con una cruz.

CÓMO SUSCRIBIRTE

- * Por teléfono: 91 446 52 54 y 91 446 52 55
- * Por e-mail: suscripciones@globuscom.es
- * Por fax o correo: fotocopia o recorta este boletín, cumplimentado con tus datos, y envíalo al número de fax 91 447 10 43 o por correo a Globus Comunicación. Dpto. de suscripciones. C/ Covarrubias, 1–1º. 28010 Madrid.

UNIVERSO

Es increíble cómo la gente saca ideas de nuestras siempre locas 20 Experiencias. ¡Y creíamos que no servían para nada!.

Pues aquí tenéis más... a ver si vamos a tener que abrir un concurso con vuestras experiencias Nintendo. [madurando la idea]

Este mes nos lo hemos pasado de lo lindo, entre orquestas, la entrega de premios y la elección de nuestra mascota (bueno, mascotas).

Y como siempre, vuestras cartas. No sabemos si será la cuesta de enero, que estáis enfadados porque los Reyes os trajeron *Music Monstars* en lugar de *Guitar Hero On Tour*, o que, simplemente, no teníais nada que decir pero... ¿Dónde están las tropecientasmil cartas a las que estamos acostumbrados?
En fin, como siempre, vuestras cartas en el Fórum.



LA MASCOTA NGAMER
PÁGINA 80
Por fin, y después de dos meses de intensa lucha, la tenemos: ¡Hay un empate!

ÍNDICE

20 EXPERIENCIAS NINTENDO

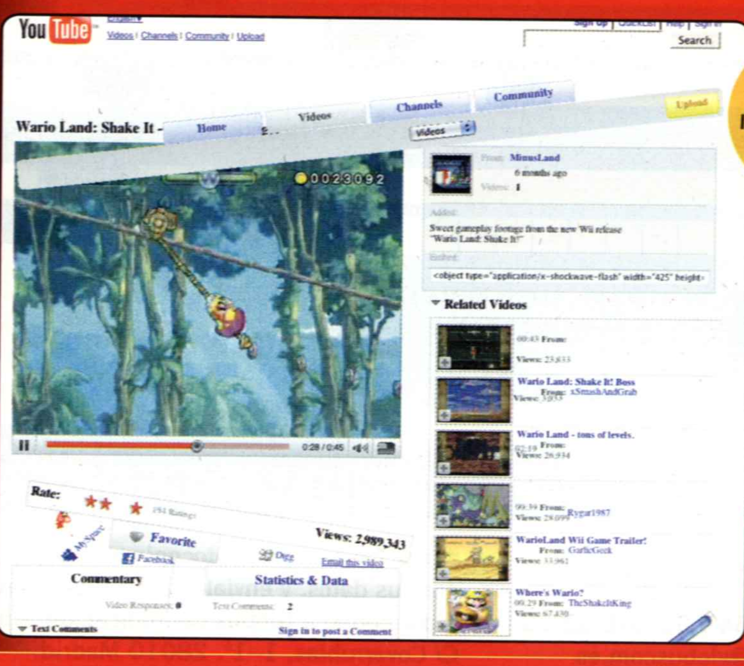
COSAS QUE OS OCULTAN PARA QUE NO SEPÁIS QUE EXISTEN.



Sí, vale, pero ¿se pueden modificar las fotos y ponerle cara de Mario a la gente en tiempo real?

1 CÁMARA DS

Los usuarios no nipones de DS tendremos que esperar hasta el verano que viene para ponerle las manos encima a la DSi y su cámara de 0'3 megapíxeles. ¿Por qué no aprovechar el tiempo y usar algo que ya está disponible y está más avanzado tecnológicamente? Este artefacto casero sirve para controlar una cámara digital con nuestra DS, y gracias a él podremos sacar fotos sin tener que andar cargando con un portátil. Bueno, eso dicen. **panocamera.com/blog/?p=26**





Ups. Que os estropeamos la sorpresa con esta imagen

2 GENIAL ANUNCIO DE WARIO

Un gran juego que, además, cuenta con una excelente web promocional. ¡Noooo! ¿Pero qué le han hecho al YouTube? ***fr.youtube.com/experiencewii***





"La idea de Go! Go! Kokopolo es conseguir que los enemigos te persigan, en vez de perseguirlos a ellos"
DIARIO PARTE 2 PÁG 68

NINTENDO

3 VICEPRESIDENTA SAMUS

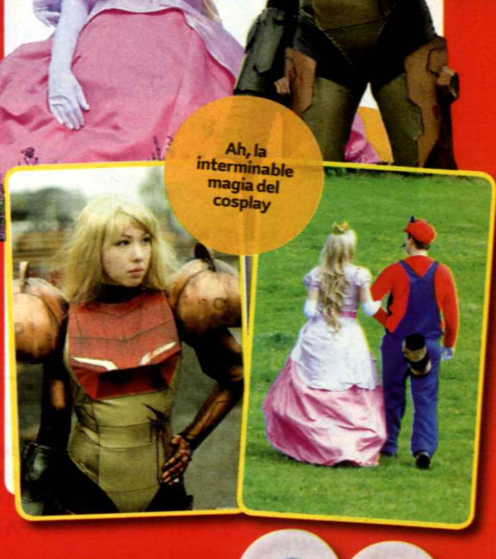
Cuando éramos jóvenes, nos dijeron que Norteamérica es el único lugar en el que un niño cualquiera de la calle, sin un duro, podía llegar a ser presidente. Pero claro, sólo si el niño adulto es bien guapo; posiblemente por eso, el candidato a presidente John McAlgo reclutó en sus filas a esta tía buena, para distraer la atención de las cámaras. ¡Y aquí está, vestida como un personaje de videojuego! **pwnordie.com/blog/posts/3828**



Venga, ¿y por qué no? Anda que no mola

4 LOS MEJORES COSPLAY

¿Que cómo han conseguido meter a Sarah Palin en ese traje de Samus? Bueno, aquí tenéis la versión original. Es una experta del cosplay llamada Jenni, y su web esta repleta de fotos geniales en las que sale vestida como personajes de Nintendo y colegialas. ¡Directa a favoritos! **pixelninja.se**



Ah, la interminable magia del cosplay

5 CALABAZA BOB-OMBA

Sí, es una calabaza Bob-omba de Halloween, toda pintada de negro, con un detonador de metal incrustado en el cráneo y una mecha encendida. Si te acercas con ella a un aeropuerto, seguro que te derriban en nanosegundos. ¿Truco o trato? **tinyurl.com/4g7rap**

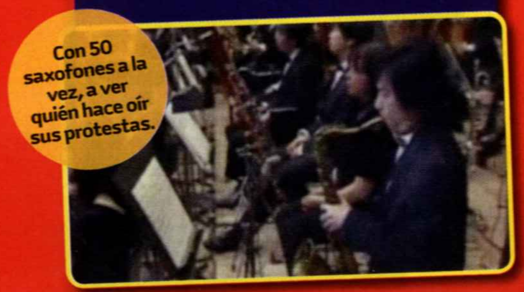


Por culpa de toda esa tinta negra, la calabaza se ha vuelto un pelín tóxica.

6 CONCIERTO ACE ATTORNEY

¿Estáis obsesionados con las aventuras legales de Phoenix Wright? Lo que es más, ¿todavía no os habéis cansado de oír su BSO? He aquí una colección de vídeos de YouTube del Ace Attorney Special Courtroom 2008 Orchestral Concert. Excelente, sin lugar a dudas. **tinyurl.com/3h5ec6**





Con 50 saxofones a la vez, a ver quién hace oír sus protestas.

7 TARTA MAESTRA

No cabe duda, es la mejor tarta de boda de Nintendo que hayamos visto nunca. La temática es *Mario Kart,* concretamente la versión para Wii, y viola nuestra estricta ley anti-motos. En la parte superior, nos recuerda un poco al circuito arco-iris. Un trabajo sublime. Aquí, más fotografías: **tinyurl.com/5tq4cu**



¡RICA RICA!



Nos recuerda a los sesos de mono de Indiana Jones. ¡Trauma infantil!

8 PIKA TARTA

Si la anterior tarta de Nintendo se os va un poco del presupuesto, he aquí un mucho más modesto equivalente comercial, disponible en tiendas. Bueno, en tiendas japonesas. Un envío postal os costará un riñón, y os llegará destrozada. **tinyurl.com/48285a**

9 HORA DE COMER

Os presentamos el producto del año: Gamer Grub, un aperitivo para jugadores. Con él, se acabaron los calambres y el dolor de dedos, gracias a un tubo ergonómico que podremos agarrar fácilmente para ingerir el contenido mientras jugamos. ¿Pero qué problema tiene lo de pulsar el botón de pausa y hacerse algo decente para comer? Seguro que no tardarán los suplementos vitamínicos especiales para jugadores. Oh, vaya... ***gamergrub.com***



También conocido como aperitivo de galletitas fritas con vitaminas añadidas.





¡HOLA MARINERO!

10 LUIGI MUSCULOSO

No estamos ante uno de esos curiosos "¿y si este personaje fuese real?". En realidad, se trata de una figura de un personaje de la lucha libre, vestido con arcilla moldeada para dar vida a este musculoso e inesperado Luigi. ***flickr.com/photos/ekoala***

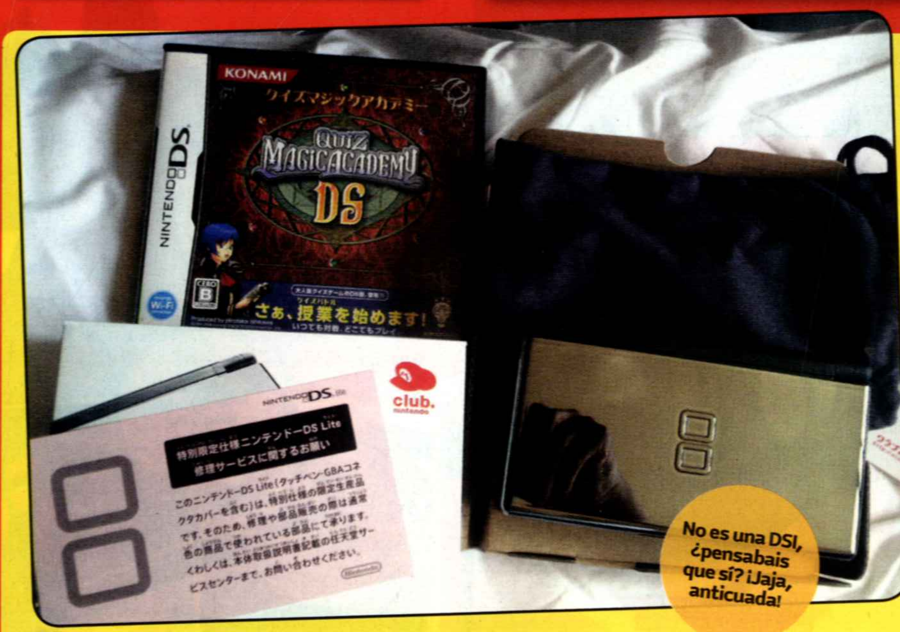
11 MEGA ORIGAMI

Nos hemos encontrado con esta joya entre las numerosas obras de Origami que pueblan la red. Es Cutman, del primer *Mega Man*. Parece tan feliz por tener unas tijeras afiladas en la cabeza... algo raro, siendo de papel. Podréis encontrar muchos más en ***nintendo papercraft.com***



CORTA, CORTA





No es una DSI, ¿pensabais que sí? ¡Jaja, anticuada!

12 DS BRILLANTE

Unos cuantos miembros afortunados del Club Nintendo japonés recibieron estas DS edición especial limitada, plateadas, negras o rosas, 1.000 de cada. Están hechas de un metal espejo y, por tanto, no se pueden tocar. En esta foto, se puede ver el reflejo del individuo. Obviamente, muchas de ellas han llegado a eBay, y si os sobran 400€, las podréis conseguir. ***tinyurl.com/4jfyqo***

13 VESTIDO PAC

El diseñador Giles Deacon es bien conocido por los lectores de Vogue. Está enfadado por haber sido marginado, y ahora trabaja con videojuegos, gracias a una colección de vestidos de *Pac Man* y otras prendas extrañas.



Si buscáis grandes y asombrosos gráficos, os habéis equivocado de lugar, amigos.

14 BUBBLE BOBBLE EN DIRECTO



Cualquiera puede conseguir crear una melodía decente con *Korg DS-10*; esa es la magia del juego. Pero para destacar, es necesario ir un poco más allá; por eso mismo, este buen hombre ha grabado su versión del tema de *Bubble Bobble* con un cartucho de *Korg DS-10* y un carillón. ***tinyurl.com/3p57xt***

AVISO: sonidos muy agudos. Mantener a los perros bien lejos



15 KORG MARIO GALAXY

He aquí una melodía de *Korg DS-10* que podría servir como ejemplo de cómo no hacer las cosas. No sólo carece totalmente de un siempre genial toque de carillón, sino que además, según el compositor, falta la mitad de la pista "debido a limitaciones de hardware". Consigue otra DS, otro juego, y luego conéctalas y vuelve a probar suerte. ***tinyurl.com/4qspe4***




Sobran los comentarios

17 AUTÉNTICO MEGA BUSTER

Forma parte de un disfraz de Halloween, de Mega Man, claro está. Hablamos de él aquí porque, como los aficionados a *Dead Rising* sabrán, es una de las armas especiales del juego (y la utiliza Mega Man). Si queréis haceros con uno, sólo tenéis que seguir los siguientes pasos. **tinyurl.com/3puv57**


¡Se enciende de verdad! Qué pena que todos nuestros amigos prefieran los bates de béisbol...



16 CHAMPIÑÓN VIBRADOR

No tenemos explicaciones para esta foto; la envío el británico William Neville (¿tal vez sea el de la foto? A saber...) y venía con un e-mail que tan sólo decía "champiñón-almohada vibradora de Hong Kong". Eso es todo.

18 "SOLUCIONANDO" LOS PROBLEMAS DE MEMORIA

Los cerebritos de Nintendo están trabajando en el muy complejo proceso de permitirnos guardar los juegos que descarguemos directamente en una tarjeta SD, pero, por lo visto, seguiremos limitados a 2 GB de espacio. No obstante, alguien de los foros de cheapassgamer (quien, sin duda, debería trabajar en Nintendo) ha descubierto cómo conseguir que la Wii reconozca tarjetas de 4 GB. Si tenéis un PC, podéis echarle un vistazo a la explicación, a ver si os enteráis de algo. **tinyurl.com/44nkxz**




Jo, qué pena que no se ponga a aullar y a silbar. Sería lo suyo, sin duda.

19 TOTAKEKE HUMANO

Esto molaría mucho más si el joven músico llevase puesto un traje de perro. Pero bueno, si llega a tener puestas un par de manos gigantes y peludas, no hubiese podido interpretar con tanto acierto uno de los temas de Animal Crossing. **tinyurl.com/4pkd34**


La sangre y las canciones alegran a los aficionados



20 PUNCH-OUT!!

Hockey sobre hielo; qué deporte tan brillante. Lo mejor de todo son los combates ocasionales; durante el partido entre Columbus Blue Jackest y Dallas Stars, el organista del estadio consiguió arrancarle una sonrisa a todos al tocar el tema de *Punch-Out!!* mientras los jugadores Jared Boll y Krys Barch intercambiaban puñetazos. **tinyurl.com/4rwwx6**



Pues resulta que Jesús sabe tocar la pandereta. Aunque Meg White es malísima con la batería. Vale, tranquilos, que sabemos que es muy buena en lo suyo.

Elton John y el Quinteto de Hitlers tuvieron un enfrentamiento entre bastidores. Discutían por qué tema era mejor: Yankee Doodle, o bien Do Re Mi.

Jack Black no deja de ponerse a gitar para hacer la coña. Se acaba haciendo muy pesadito.

Wii Music

UN MES CON...

¿Seguimos creando música? ¿Seguimos disfrutando del sueño?

Ah, dulce música. Si la música sirviese para alimentar el corazón, entonces *Wii Music* habría acallado a todos esos críticos hambrientos. Hablamos de esa gente cegada por la sangre y las cabezas clavadas en una pica. La multitud enrabietada que brama "Nintendo nos ha traicionado". Los periodistas que ponen el grito en el cielo, "un juego tan sencillo que hasta mi lavadora podría jugar". Pero NGamer está para explicároslo bien.

Si existe algún juego que consiga que dejemos de utilizar el todopoderoso "nosotros", sin duda ese juego sería *Wii Music*. Dentro de esa valiente apuesta de Nintendo por "jugar juntos" han creado un título difícil: para algunos supone una auténtica monstruosidad en MIDI; para otros, un paso arriesgado que se aleja de las normas de los juegos musicales. Nuestra intención con este artículo no es volver a evaluar el juego; pero a través de las opiniones de nuestro equipo podréis haceros una idea de lo que *Wii Music* ofrece.

Cara a cara con la música

Parece haber confusión en torno a lo que significa *Wii Music*. Muchos lo ven como un título demasiado centrado en el multijugador, con algunas voces tan radicales como para decir que el modo para un jugador es adicional. ¿Acaso la actuación de La banda de Miyamoto durante el E3 fue tan traumática como para que no seamos capaces de separar los conceptos de *Wii Music* y multijugador? Vale que se haya presentado el juego con una demo para cuatro jugadores, pero no por eso se debe etiquetar al título.

De hecho, el aspecto que más nos ha gustado ha sido la forma en que se ha llevado el modo para un jugador. Cada cambio y ajuste revela sutilezas que se perdían al involucrar a los demás. Aprendimos que para poder dar pie a la melodía y a la improvisación armónica (el juego añade, con acierto, notas extra por cada nota tocada), la percusión debería ofrecer un ritmo sólido. Con cuatro jugadores poniendo a prueba esa "inserción de notas" de Nintendo, la arquitectura de las canciones se reduce a una montaña de ruidos cacofónicos.

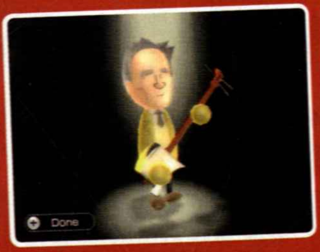
Los que creen que se puede jugar a *Wii Music* pegándole el Wiimando a un individuo cualquiera (podéis ver de qué hablamos en



MOMENTOS CLINT EASTWOOD

"Perdedores. Soy Clint Eastwood. Poca gente sabe que entre tirotear malos y afeitar mi mandíbula de hierro me gusta tocar el piano. Me siento tan cómodo con el marfil bajo mis dedos como con una magnum en las manos o un oraguntán en mi regazo. Los de NGamer me han pedido que seleccione mis instrumentos favoritos de *Wii Music*. Tomad nota:











Marimba
"En los primeros borradores de la película *Por un Puñado de Dólares*, iba a interpretar a un tocador de marimba profesional. Pero un rival de la marimba acaba matando a toda mi familia. Me lanzo a los barrios bajos para hacer justicia. *Por un puñado de Marimbas*, se llamaba".

Shamisen
"Aprendí a tocar este instrumento de cuerda japonés durante el rodaje de *Cartas desde Iwo Jima*. Hay quien valora su sonido nostálgico, pero a mí me gusta el modo en el que se maneja el bachi, como si fuese un líquido anticongelante. No uso coches, pero a mi caballo también hay que descongelarlo".

Animadora
"Me recuerda a una noche loca que pasé con Gene Hackman durante el rodaje de *Sin Perdón*. ¡Jur jur! No, en serio, este traje de animadora es la oportunidad perfecta para prepararme para uno de mis nuevos papeles: un guardaespaldas de incógnito en un equipo de animadoras".

Tamborilero
"En mi famosa escena de 'Alégrame el día' en *Harry el Sucio*, la idea original había sido hacer un pequeño numerito musical con el tambor mientras se decidían a alegrarme o no el día. Pero el director Don Siegel dijo que rompía con la tensión. Aun así, sigue siendo un gran instrumento".

La gaita
"¿Recordáis mi película *Escalofrío en la Noche?* La idea original era sobre una chica a la que le gustaban las gaitas, y que acosaba a un gaitero famoso que sería yo mismo. El título hubiese sido *Gaitas en la Noche*, pero el estudio me obligó a cambiar de idea".



Qué tiempos aquellos en los que tocábamos la flauta en el colegio

Louis Armstrong es el pasado. No habéis oído a Miriam tocar la trompeta

"LOS MINIJUEGOS FUNCIONAN TOCANDO AL UNÍSONO UN GRUPO DE PERSONAS RIENDO SIN PARAR"

tinyurl.com/6n2yhz) subestiman la disciplina necesaria para hacer algo más grande. Haceos esta pregunta: si el juego "se juega a sí solo", ¿por qué todo el mundo se queja de que es un caos de sonidos? A nosotros, ese caos nos hace creer que están jugando mal. La vida del fanático de *Wii Music* es solitaria: convertir a una chica de barrio en una estrella de la música requerirá varias horas de trabajo.

Preparados para todo

Entonces, ¿los trabajos en grupo son un fracaso? Más o menos. Si sólo se puede tocar en grupo con cuatro jugadores habilidosos, entonces tal vez sí haría falta ese sistema de puntuación. Esto no quiere decir que no sea divertido escuchar a cuatro matadillos destrozando la Canción de la Alegría. Dicho tema sonará como Godzilla atacando a la Filarmónica de Londres, pero al menos nos reímos; y no necesariamente con ellos. Esa sesión en grupo sólo tendrá éxito cuando nos aislamos de todos nuestros amigos para centrarnos en dominar la canción.

Así como *Mario Kart* nos obligó a crear reglas adicionales (prohibido usar motos y a Funky Kong), *Wii Music* también requiere algunas. Como por ejemplo, la eliminación de Miis con formas de gato o perro. Sí, sí, es muy divertido ver a tu Mii disfrazado de cachorrito, pero emite una imagen negativa que afecta a los que están delante de la pantalla. No hay nada que destroce más una canción que esa representación de un Ramón que parece haberse perdido en la tienda de animales. Hacedle un favor a vuestros tímpanos y eliminad esta presencia de bestias.

Los minijuegos sólo funcionan cuando tocan al unísono un grupo de personas riendo sin parar. Llamadnos gente rara, pero para nosotros, *Sinfonía de Campanas* (una especie de *Guitar Hero* con campanas, algo no demasiado emocionante), es el súmmum de la fiesta. Pensad por un momento en las familias que se reúnen en torno al televisor por Navidad para tocar algún villancico alegre tras un año de tiroteos, asesinos y enfermos mentales.

Crea y destruye

Por su parte, *Mii Director* es capaz de convertir las buenas intenciones festivas en ansias de matar cuando tu hermanito de cinco años insiste en despertarte con un concierto privado a las cinco de la mañana todos los días

PEQUEÑAS COSAS

Como en todo "Wii Loquesea", las pequeñas cosas destilan "Nintendo"

Silencio ahí atrás

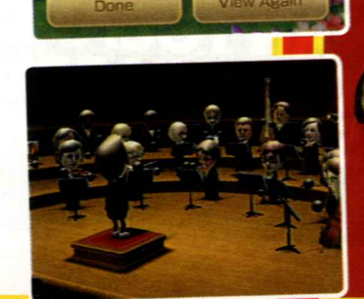
¿Os habéis dado cuenta de que los escenarios se ajustan a las canciones? La pared del escenario electrónico ofrece imágenes pixeladas de la canción en cuestión (desde vehículos de *F-Zero* hasta la letra de la canción), tal y como hacen en el Video Games Live. Y eso no es todo: en el escenario playero los árboles crecen al ritmo de la melodía, en la montaña las flores se mueven al ritmo, etcétera.

Menú musical

Si habéis iniciado sesión con vuestros Miis, reemplazaréis a los cuatro músicos del menú principal del juego; incluso podréis tocar sus instrumentos, improvisando el tema principal. Se hace muy extraño ver de repente en la pantalla de título un cuarteto formado por Hitler, Jesús, Chewbacca y David.

Las carátulas

Los amantes de las carátulas podrán personalizarlas a su gusto. Acercar o alejar el Wiimando de la pantalla hará que crezca la estrella de la carátula, mientras que al girarlo también girarán. Si recreáis alguna carátula famosa, enviádnosla y crearemos un hall de la fama en vuestro nombre.



Pequeños detalles

Se usan con mucho acierto los Miis. Si sobresaltáis muchas veces a la orquesta, empezarán a cansarse y a miraros con mala cara. Una nota fuera de lugar en *Sinfonía de Campanas* y los ojos de los Miis se sorprenderán por tus errores. Hay muchos pequeños toques como estos por descubrir.



Es muy fácil hacerse un CD virtual de *Wii Music*, y sin violar la ley

DIFERENCIAS CREATIVAS

Wii Music ha dividido a NGamer. He aquí nuestras opiniones más sinceras:

Lucía 'Rocky Horror Picture Show' Gallego

Estuve 12 años estudiando música (sin mucho éxito, vale) ¿y ahora un juego para creernos músicos por darle a un par de botones? ¿Y qué hay de la incomparable sensación de crear música con tus propios dedos, en vivo y en directo? ¿Qué tiene que ver mi flauta travesera con un Wiimando, a ver? Al menos no dependes de ensayos, ni profesores diciéndote lo horrible que eres...

Miriam 'La Voz' Llano

Es un buen juguetito para pasar un rato, porque hay que reconocer que tres horas seguidas tocando la canción de "Brilla, Brilla, Estrellita" es una locura. La calidad de sonido es algo mejorable, y la interactividad se antoja bastante limitada. La cuestión es lo bien que toques el triángulo. Pero claro, tampoco es un juego normal, y tiene su encanto quieras que no. Aunque tampoco es EL lanzamiento que me esperaba.

durante 12 meses. La dirección sólo se tiene en cuenta cuando todos tocan al unísono; algo muy poco natural.

¡Una que nos sepamos!

Desgraciadamente, los minijuegos son un poco escasos en cuanto a canciones. Por mucho que nos guste tocar *Sukiyaki* con las campanas, ¿sería mucho pedir que se pudiese hacer lo mismo con las otras 55 melodías? Sólo *Tono Perfecto* se salva, porque sus ocho niveles son demasiado difíciles para nosotros. La culpa es de David, porque consume todos los sonidos que podemos producir, pero este ejercicio de tono y armonía ofrece una barrera de sonido que ni siquiera un avión supersónico podría romper.

La selección de canciones se convirtió en la munición de los detractores. ¿Por qué iba a querer yo, el señor Experto Juega Atodo, tocar la banda sonora de *Sonrisas y Lágrimas?* La cantarina familia Von Trapp no destaca por ser grandes jugadores. Pero los detractores tienen algo de razón: ¿por qué querría una mente adulta interpretar *Yankee Doodle?*

> "LA SELECCIÓN DE CANCIONES ES LA MUNICIÓN DE LOS DETRACTORES".

Como dijimos hace un par de números, es importante que se incluyan temas reconocibles; no se puede empezar a tocar una canción desconocida. Pero bueno, teniendo en cuenta el tiempo que deberemos invertir en cada melodía, no sería muy difícil adecuarse a cualquier canción. Al menos, al mantenerse del lado de los clásicos de la infancia y el pop fácil, se aleja del enfrentamiento entre *Guitar Hero* y *Rock Band*: una batalla por el alma del amante de la música contemporánea. De todos modos, no hubiesen estado de más algunas melodías de Nintendo.



"DONDE LOS DEMÁS JUEGOS FRACASAN, *WII MUSIC* TRIUNFA. TIENE MÁS SENTIDO"

David 'Toca ese Goo' Caballero
Resulta irónico que dominar la parte más complicada de *Wii Music* pueda ser de lo más hardcore que hayamos vivido este año. Puedes amar la música y oír mucha, pero eso no significa que dominarás el beat específico del jazz a la primera. De hecho, cuando no hay fichitas de colores que te dicen que tecla pulsar ni caminos preestablecidos, cuando todo el ritmo eres tú y lo que hayas absorbido de una lección, es cuando puedes reconocer el nivel de enseñanza al que llega el juego. ¿Divertido? Mucho. Conseguid dominar el tema principal de *World of Goo* a ritmo de marcha nupcial.

Ramón 'El rap del Petiso' Méndez
Lo cierto es que nunca le he visto yo la gracia a esto de los juegos musicales. A medida que se expanden cual plaga por el mundo, me resulta más sorprendente su éxito.
Es decir, luego no se llenan las academias de música de gente queriendo aprender de verdad (algo que sí pasa con las de fútbol, o incluso con las de fontanería).
Pero bueno, justamente por eso, *Wii Music* tiene tanta razón de ser: donde los demás juegos fracasan, *Wii Music* triunfa. Tiene más sentido que los demás, ya que nos permite tocar de verdad, hacernos sentir que se toca un instrumento.
Aunque claro, no hay zombies para matar, ni puntuaciones, ni coches supersónicos, ni chicas Bond, ni hierbas verdes, ni erizos azules, ni gamusinos.
Es obvio que le falta algo de encanto, pero hay que verlo desde otro prisma, algo que no está al alcance de los pobres mortales.

YOUTUBULAR BELLS

He aquí los mejores experimentos *Wii Music* de la red, sólo para vosotros...



Marcha Nupcial
¡Es un milagro! Alguien ha conseguido domar a los Mii Perros para que interpreten algo que se deja escuchar. No obstante, no deja de ser surrealista. ¿Perros en una tarta? Luego estará llena de pelos... **(tinyurl.com/5cz76j)**



Brilla, brilla, Estrellita
Como el juego te obliga a tocarla 500 veces en los tutoriales, esta canción pierde muy pronto su capacidad de diversión, pero se puede modificar radicalmente trasteando un poco. ¿Queréis saber cómo hacerlo? **(tinyurl.com/5tde33)**



Wii Music
El tema principal de *Wii Music* tiene el mismo encanto casposo que el de *Wii Sports;* echadle un ojo a este número con banjo y violín. Surrealista por momentos. **(tinyurl.com/6pwdmy)**



Wake Me Up Before You Go-Go
Tal vez esta interpretación retro triunfe por sus sonidos de NES, o tal vez ese Dr. Robotnik bailando con trajecito de animadora por ahí en medio. Sea como sea, es excelente. **(tinyurl.com/5dg3ge)**



Daydream Believer
Gracias a sus peinados bizarros, parece que The Monkees serían fáciles de representar en Mii. Es asombrosa esta adaptación reggae de su éxito más importante. **(tinyurl.com/5reqfc)**

Existe también la queja de que *Wii Music* no incluye un editor de canciones como el de *Guitar Hero: World Tour,* pero es algo que no tiene razón de ser; la sección de arreglos del minijuego de *Tono Perfecto* nos permite hacernos una pequeña idea de cómo sería un editor en *Wii Music.*

¡A la hoguera!
Lo mejor de todo es que mientras los detractores y seguidores de *Wii Music* se desgañitan online (consenso general: ganan los detractores), hay gente que está demasiado ocupada aprovechando cada segundo con *Wii Music* como para dejar su opinión. Es posible toparse en YouTube con infinidad de cosas extrañas y maravillosas (véase: "YouTubular Bells"), con una comunidad pequeña pero fuerte. Este amor es algo fantástico, pero el hecho de que florezca en YouTube es importante: es una muestra de que carecen de un espacio para ello en sus Wiis.

Una cosa es intercambiar vídeos musicales entre las Wiis amigas, y otra muy distinta tener un gran servidor de vídeos. Imaginad algo parecido al *Canal Concurso Mii,* pero con competiciones para conseguir la mejor interpretación de F-Zero en versión jazz, o tocar *Every Breath You Take* con un silbido. Gran parte del atractivo de *Wii Music* proviene de la experimentación; parece mentira que no exista esta posibilidad.

Que nuestra mente esté poblada de todas estas ideas es clara muestra de lo divisivo que es *Wii Music.* Es un juego para jugar y experimentar, un título muy profundo si tenemos el tiempo necesario para aprovechar sus posibilidades. Dicho en sus propios términos, tenemos una agradable melodía, de estilo libre y con ritmo, que no se parece a nada que hayamos oído antes. Carece de esa percusión sólida (el apoyo online, la selección de canciones, un multijugador recortado) que, pese a carecer de la magia melódica, ayudaría a crear una melodía más convincente. La última obra de Nintendo es una fascinante obra en la que progresar, en todos los aspectos.

DIARIO DE UN DESARROLLO 2

NIVEL 02

DIARIO PARTE 2

Ponoporuu, un fantasma oculto bajo tierra con disfraz de planta; hasta que Kokopolo se acerque.

Keith Webb nos ofrece la segunda entrega de su diario de desarrollo, en la que profundiza en el mundo del diseño de niveles y los sprites...

UNA DE NIVELES

Los enemigos vagan tranquilamente...

Sorprendedlos con un buen zarpazo.

Preparaos para correr mientras se enfadan...

Aprended a moveros a toda velocidad, porque seguirán todos vuestros movimientos.

No bajéis el ritmo; los enemigos os alcanzarán, acabando con vuestra vida.

Los jugadores expertos conseguirán encadenar enemigos, con los inevitables bonificadores.

Bienvenidos de nuevo, amantes de *Kokopolo!* El mes pasado, os ofrecí una visión algo apurada de la fase de concepción; en esta ocasión, vamos a hablar del diseño básico y del arte del juego.

Sí, *Go! Go! Kokopolo* cuenta con un gran plantel de personajes surrealistas y un estilo visual muy llamativo, pero también necesita, obviamente, una jugabilidad. Tenía la impresión de que el juego pedía a gritos algo sencillo, un conjunto de reglas básicas a las que dotar de una mayor profundidad. Jugué a un montón de títulos antiguos que se basaban en la diversión sencilla; me inspiraron una mecánica que tiene claras reminiscencias de obras maestras clásicas.

Pac-Man fue el primer juego en el que me inspiré para crear la jugabilidad. Siempre me pregunté qué pasaría si se invertía la mecánica de persecución de ese juego. Al principio, Pac-Man es la presa; pero en ocasiones, cuando come una píldora de poder, la situación se revierte; nos encontramos con dos estilos de juego muy distintos. Adopté la mecánica de persecución pero invirtiéndola, ya que la idea de *Go! Go! Kokopolo* es conseguir que los enemigos te persigan, en vez de perseguirlos a ellos.

¡Muere, muere!

El clásico *Snake* también presentaba ideas interesantes, principalmente la posibilidad de quedarte atrapado en una esquina y convertirte en tu propio enemigo. Me dio la impresión de que un puñado de enemigos persiguiendo a Kokopolo podría dar pie a algunas situaciones interesantes en las que los mejores jugadores se pudieran convertir en su propio peor enemigo.

Juegos como *Sonic 3D* y *Flicky* adoptaron una mecánica en la que una fila de amigos nos seguían hacia un lugar seguro. Una vez más, invertí esta idea e hice que fuesen los enemigos furiosos los que persiguiesen al personaje, mortíferos con sólo tocarle, por lo que el jugador tendría que estar constantemente en movimiento, para evitar que los enemigos le atrapasen. Por supuesto, el personaje principal es un gato, así que qué mejor forma de conseguir que nos persigan los enemigos que atacándoles con un buen arañazo. Así nació el ataque llamado zarpazo.

Una vez determinada la mecánica de juego, el siguiente paso sería seguir creando los sprites. Utilicé píxeles en vez de modelados 3D porque quería que el juego tuviese ese estilo arcade clásico.

Además, bien hechos, los sprites nos permiten dotar a los personajes de más animaciones y movimientos. El único punto negativo es que tuvimos que volver a dibujar a todos los personajes desde todos los ángulos, y acabó siendo un proceso bastante largo.

El personaje principal, Kokopolo, necesitaba animaciones para andar, deslizarse, saltar y golpear, así como una selección de poses generales para dotar al

A Kurakura sólo podremos arañarle cuando esté en el suelo



Pese a su diminuto tamaño, todos los sprites son fácilmente reconocibles; algo importante en todo juego, pero sobre todo en una pantalla pequeña.

Al principio, muchos enemigos se basaban en frutas y vegetales

Sacratops, el jefe final de fase, no deja de moverse por la pantalla. Estudiad sus ataques para encontrar sus puntos débiles.

personaje de un poco de profundidad.

Para posibilitar un modo versus para dos jugadores, creé un personaje adicional, Tatsumo, el compañero tranquilo de Kokopolo. Dado que la temática del juego giraba en torno a mitos de la jungla y civilizaciones perdidas, decidí que la base de Tatsumo fuese un okapi, una especie de híbrido entre jirafa y cebra que vive en la selva africana y que está en peligro de extinción.

Como no quería que ninguno de los dos personajes tuviese ventajas ni defectos con respecto al otro, ambos sprites debían tener exactamente las mismas dimensiones, para asegurarnos de que las colisiones serían las mismas. Y aunque Tatsumo estaba diseñado para ser un personaje más relajado, era lógico que también tuviese un ataque zarpazo.



UNA DE SPRITES

El proceso de creación de los píxeles de personajes y enemigos fue muy divertido, pero también muy largo. Cada personaje debía tener un tamaño de píxel concreto para poder recorrer los escenarios sin problemas, y el número de colores por sprite tuvo que limitarse para poder tener más sprites en pantalla.

Todos los enemigos requerían un estado enfadado, que consiste en diferentes frames de animación, lo cual incluye animaciones de persecución, de mal humor y de colisión para cuando se produce un choque múltiple. Además, cada personaje tendrá su propia personalidad, transmitida a través de sus animaciones.

Lo siguiente a afrontar serían los enemigos. Al principio, queríamos que vagasen por los niveles, hasta que nuestros héroes les atacasen; pero quería que los enemigos posteriores tuviesen patrones de ataque propios para hacer que las cosas fuesen más variadas y difíciles. Diseñé una serie de enemigos según las mecánicas de ataque que se requerían, y elaboré una serie de criaturas que podrían explotar, picar, asustar, cortar, pinchar y aturdir.

El buen camino

Cuando ya estaban completos en su forma de píxeles, con sus animaciones y todo, el número de sprites individuales era de centenas; eso son muchos sprites.

El siguiente paso sería conseguir que se moviesen; haría falta la ayuda de alguien con conocimientos de programación. Afortunadamente encontré a esa persona, y en el próximo número veréis cómo hemos logrado dar forma a un prototipo para poner a prueba la mecánica de juego.

También desvelaré los secretos de cómo pensamos que se utilizaría la pantalla táctil...



FÓRUM



EM@IL
revistangamer@globuscom.es

¿Qué opinión te merece NGamer? ¿Qué piensas de Nintendo o cualquier otra compañía? Una foto disfrazado de Link, un poema de amor a Peach, un Mii que se parece a un personaje famoso, o una mancha que ha aparecido en la pared de tu cuarto con la cara de Mario. El **Fórum** a partir de ahora lo haces tú. Envíanos lo que te dé la gana, consultas, sugerencias, críticas, notas y opiniones. ¡Si nos gusta, aparecerás aquí, en el Fórum!



DIRECCIÓN
Revista NGamer
Calle Covarrubias, 1
28010 Madrid

Para suscripciones, por favor consulta la página 59.

ENCUESTA

¿ZELDA Wii YA?

Un analista se ha atrevido a augurar que el nuevo *Zelda* de Wii estará listo para el año que acaba de empezar. Considerando que el propio Miyamoto dudaba de que lo viéramos en el próximo E3, ¿crees que Link estará listo para volver?

ENCUESTA DEL MES PASADO

¿Se alcanzará una solución definitiva sobre el asunto del llímite de espacio interno de Wii con lo que se anuncie en primavera?

SEGURO QUE HABRÁ ALGO MÁS SEGURO	36,13%
ESTO VA A DAR MÁS DE UNA VUELTA	42,41%
NO SABE/ NO CONTESTA	21,47%

LA CARTA ESTRELLA

CADA MES, NUESTRA CARTA ESTRELLA RECIBE DOS PREMIOS

CALIDAD CASUAL

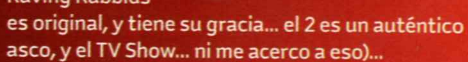
Ciertamente, las compañias se decantan cada vez más a hacer juegos casuals, y eso puede implicar muchas pegas al igual que ventajas (que si, que lo casual fastidia a los hardcore y todo eso, pero ahora he viciado a mi familia al Wiisport). El principal problema de estos productos radica en su cantidad (demasiada) y en su calidad (demasiado... baja).

Aunque actualmente se enlaza demasiado esta "casualizacion" de los videojuegos con su descendiente dificultad, y eso es un craso error. Por poner un ejemplo, se ha mencionado el Mario Galaxy en esta situación. Y el Mario Galaxy poco tiene que ver con cosas (porque no se les puede definir de otro modo) como son el "Imagina ser [inserte cualquier cosa por la que chillarían las niñas pequeñas y/o pijoteras]" o los [inserte animal en inglés]z.

No importa tanto la casualización de los juegos como lo principal: SU CALIDAD, que es lo que realmente esta cayendo en picado. Mirar actualmente el catalogo de Wii es meterte en una piscina de aceite hirviendo: cantidad de ports de PS2 o recreativa, juegos sacacuartos de bajo presupuesto, Chicken Shoot (porque éste merece un lugar aparte hasta dentro de la basura... si Superman 64 se levantara de la tumba...), recopilaciones, remakes (o lo que es peor, remakes de remakes [¿verdad, Capcom?])



Es realmente triste ver que, enlazándose casualización y calidad de forma inversamente proporcional, tengamos que encontrarnos con que sagas como Rayman hayan caído TAN bajo (el primer Raving Rabbids es original, y tiene su gracia... el 2 es un auténtico asco, y el TV Show... ni me acerco a eso)...



TRUEFAITERMAN, VÍA FORO

De hecho, pensamos que si todos los juegos sociales tuvieran la mitad de calidad de Wii Sports, no habría tanto problema en que se sacaran con tanto ritmo. ¡Gracias por tu "carta"!

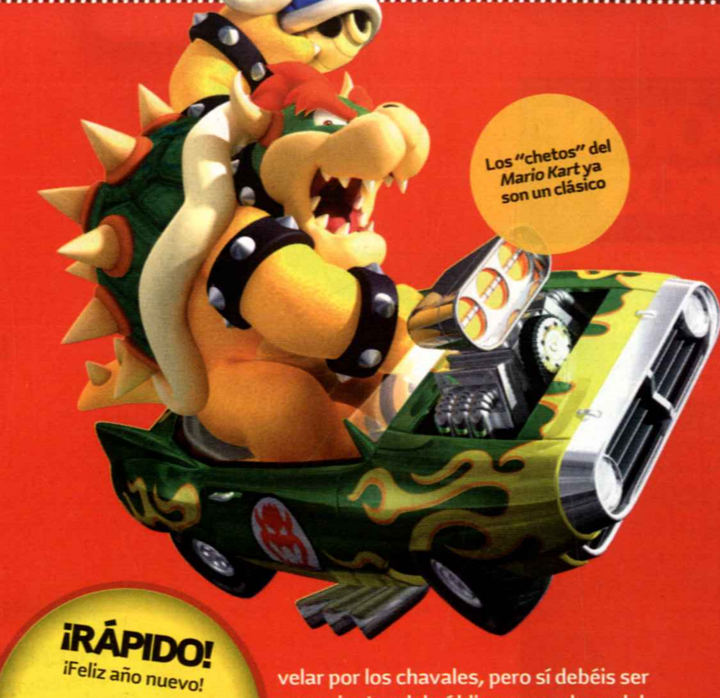
¿CLOCHINAS?

Me encanta *Mario Kart Wii*, sobre todo su online, pero el otro día jugando, empecé a temblar al recibir un clochinazo azul en él tercer segundo de la carrera. ¡¡¡Aún no habíamos cogido objeto ninguno y uno ya estaba tirando clochinas azules!!! Imposible, ya pensaba que sería alguien que se le había quedado el objeto de una carrera anterior, mi mente se negaba a aceptar esa locura, pero nada, el tío o la tía, estuvo toda la carrera tirando conchas azules a todo aquel que se ponía en cabeza, eran infinitas. ¿Cómo es eso posible?, tenía entendido que la Wii no contaba con ningún sistema de hackeo tipo Action Replay. De verdad, esa clase de trucos en el online acaban con la diversión, espero que Nintendo haga algo al respecto con ese tiparraco.

LARFENIX, VÍA MAIL

Mmm... el mes pasado destacamos vuestra protesta similar en el foro y el nombre cachondo de uno de los supuestos tramposos, pero sólo

¡RÁPIDO!
¡Hola! Soy un lector imaginario, porque todos los demás estaban jugando y comiendo polvorones.
Lector imaginario, vía Wi-Fi mental



Los "chetos" del *Mario Kart* ya son un clásico

por como llamas a los caparazones teníamos que hablar del tema (iojo, que mucha gente usamos "conchas" y tampoco lo son!). Pues bien, los tramposos siempre surgen en este tipo de servicios y parece que la WFC no es capaz de librarse. Pasó en Mario Kart DS, y pasa ahora, por lo que las partidas puntuables se estropean y sale mejor jugar con amigos. Son versiones de los discos modificadas ilegalmente, y hay cosas peores como estrellas infinitas para toda la carrera. Pero Nintendo (y sobre todo los jugadores deshonestos) tiene que aprender mucho aún, así que toca otra ración de paciencia...

¡RÁPIDO!
¡Feliz año nuevo!
El escritor de carteles circulares naranjas, vía tributo a *World of Goo*

MENDIGOZ

Realmente desafortunados vuestros chistes sobre mendigos del número 15 de NGamer incluidos en la página 70.
No pretendo dar lecciones morales, pero os recuerdo que NGamer se trata de una revista que lee público mayoritariamente prepúber y adolescente y que, con ejemplos de humor como el que señalo, ven reforzadas sus conductas de despreocupación total ante los problemas reales del mundo y de la gente.
No es tarea vuestra velar por los chavales, pero sí debéis ser conscientes del público que os lee y del ejemplo que podéis dar.
SAMUEL GÔMEZ, VÎA MAIL

Entendemos tu protesta y somos conscientes de que hay lectores de distintos rangos de edades, por lo que si crees que hemos podido afectar negativamente a esas conductas de despreocupación, te pedimos disculpas. No obstante, recordamos que el carácter ácido de los textos forma parte del estilo de NGamer y que en ningún momento pretendemos otra cosa que sacar una risa socarrona pero inocente de nuestros lectores, como suelen apuntar. Ese artículo en concreto seguía esta regla y se contaba en constante tono de broma y exageración, como entendemos que se puede desprender de la fotografía y el texto, y es evidente que no pretendemos darles a los lectores un ejemplo de lo que deben hacer en la vida. De todos modos, gracias por tu observación.



Miguel Ángel manda el Link humanizado de Mataleone (tinyurl.com/a79doy). ¡Noooooo!

CASUALZ

Acerca de la casualizacion generalizada en el mundo de los videojuegos, este proceso no hace sino dañar gravemente la salud de esta industria, pues si, vendes 10000000000000000 copias ¡qué guay! pero se las vendes a gente que lo más seguro es que no sigan sagas y simplemente se compren ése, por lo que los beneficios a largo plazo no son suficientes.



Una serie con mucho cuento. Pasa la página...

PIENSA EN 20

PIENSA EN 20 SOBRE "LOS 50 MEJORES JUEGOS" DE NG
Algunos usuarios dijeron que para muchos fue una decepción porque solamente fue un recopilatorio de los análisis de la revista.
Cantine

Ya me leí casi todos los análisis en su momento, pero está bien para las personas que no lo hicieron.
Ramonium

SOBRE ¿CÓMO SERÍA TU PRÓXIMO ZELDA?
Que tenga una buena historia, que sea largo y difícil como el Ocarine of Time y divertido como el Wind Waker.
Ganondorf91

Difícil, largo y con un diseño artístico diferente y sobre todo con nuevos elementos de interacción como el terreno, elementos naturales...
centy

Más interactivo que el Twilight, gráficos más coloridos, problemas lógicos difíciles (pero no estresantes), un gran argumento y muy largo.
Nickrar_Dopi

SOBRE DRAGON BALL ORIGINS
No es un Dragon Ball, nunca debió ser creado. ¿Y los de NGamer le dan un 85? ¿Pero que se han fumado?.
KOPURISTA

El único juego que recrea Goku de joven. Me gusta, y si alguien dice que es malo MIENTE
DJ GOYO

POR FIN! Sacan un juego que es sobre la primera serie de DB. Poder vivir los primeros momentos otra vez.
scar654

Una manera estúpida de alargar aún más la saga. Toriyama se revolvería en su tumba, pero está vivo.
Naruedyoh

Opina en **ngamer.es/foros.** Sección: Piensa en 20.

LO MEJOR DE LOS FOROS

NGAMER.ES/FOROS

¡Únete a la discusión y al caos!

EA PODRÍA CARGARSE LA FRANQUICIA NEED FOR SPEED

Iniciado por KOPURISTA

MDVIgo: Ojalá sea así, nunca me ha gustado la saga ya que la conducción no es de mi agrado..
Super_Toad: ¡¡Dios, no!! ¡Esto llevará a muchos casuals al suicidio!
Javier_170992: ¡NooOOoo! ¡L Nit Fur SpitZ NOooOuH!! ¡Ls CuXs d NiTru y TuniNnnNG!!
Nowitzki: lo mejor de la saga NFS es Krystal Forscutt.
Luis: Gracias, ya tengo entretenimiento para la noche.
Super_Toad: ¿Vas a buscar su biografía y publicarla en la Wikipedia de forma exageradamente resumida?

NGAMER 15

Iniciado por Eatr61

Cantine: quien copia y pega los mensajes del foro le dan igual las fechas, solamente se limitan a copiar y pegar lo primero que ven.
KOPURISTA: Ey, en el Piensa en 20 yo salgo dos veces no?
zoipi: No sé, solo sales una en el P20. Eso sí, dicen: Con tus 32982 cartas de este mes, nos estamos planteando hacer el "Fórum de Kopurista"
KOPURISTA: Coño, todo sea por salir, me invento cualquier cosa xD

TALES OF HEARTS PODRÍA SALIR EN USA

zoipi: Namco-Bandai ha registrado el nombre de Tales of Hearts en USA. Dicen que si lo hacen, es porque planean lanzarlo en USA, al menos.
Poseidon: Seria una buena noticia, el juego en japones es muy difícil de pasarlo, pero estando en inglés, seguro que se puede.

También, según mi opinion, daña a los hardcore gamers, pues cada vez los juegos son más fáciles y no representan ningun reto, recuerdo aquellas tardes que tenías que repetir varias veces las misiones del *Mario Sunshine* y no como ahora, que en el *Mario Galaxy,* en las 68 primeras estrellas, tienes suerte si mueres. En definitiva, ¡Miyamoto deja de hacer juegos sobre tu vida diaria e inventa una gran saga como hacías antaño!

J.E.T., VÍA FORO

En este caso no vemos tan claros los resultados de esa "casualización" que comentas. Seguro que aciertas en mucho, pero se nos ocurren otras a tener en cuenta, así que nos pondremos impertinentes y pedantes: 1) ¿Y la gente que sí que seguirá jugando y comenzará a consumir productos profundos, como los que eran novatos con Wii y ya disfrutan de Mario Kart como el más "pro"?, ¿eh?. 2) ¿Y si ese bajón de dificultad que citas con total conocimiento de causa no tuviera que ver con esa "casualización", pues la duración y la dificultad media de todos los juegos, de todos los géneros, de todas las plataformas, ha bajado enteros en los últimos 10 años, mientras que ha permanecido la experiencia y la habilidad de los que, como tú, llevan jugando durante años? Además, seguro que muchos de tus primeros juegos ahora te parecen un paseo... 3) ¿La salud? Muchas más personas comienzan a comprar juegos y muchas veces se demuestra que no son sólo las superproducciones más arriesgadas las que funcionan. Sobre la calidad, ahí está la carta del mes. 4) Lo de Miyamoto nos ha recordado a aquello de "¡Vamos, Clint, cárgate un puente!" Los artistas son así y así deben ser... experimentando es como Miyamoto ha inventado tantas cosas. (Modo pedante: off) ¡Muchas gracias por tu exposición!

¡ATENCIÓN!
¡Queremos más regalos de juegos y pósters y tal!
Unanimidad, vía todas las vías posibles

LOS CUENTOS DE NAMCO

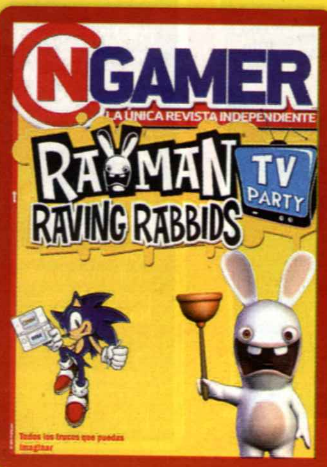
Hace ya unos años, *Tales of Symphonia* fue lanzado para GameCube. Para mí, fue el mejor juego de GC que hubo. Hace ya unos meses fue lanzada la segunda parte para la consola Wii, que SÍ está confirmada su presencia para dentro de unos meses en Europa. Mi pregunta es, si pudieron traer ese capítulo de la saga a la GC, que a su vez traerán su continuacion en Wii, ¿Por qué nunca lanzaron ningun *Tales of* para la NDS? ¿Hay alguna posibilidad de que a la tercera sea la vencida?

FRANCISCO CANO, VÍA MAIL

Hola otra vez, Francisco. Los amantes de los "Tales of" y poseedores de Nintendo podemos estar de enhorabuena. No (de momento, mira a la izquierda y en nuestros foros..) por la DS, que sigue a la espera de que ese clásico Hearts llegue a occidente -ya que ni Innocence ni Tempest lo consiguieron- sino por Wii, que como bien comentas recibirá Tales of Symphonia: Dawn of the New World en breve (a lo mejor cuando leas esto ya tiene fecha oficial, quizás este mismo febrero).


Antonio Jiménez Gálvez 13 años
Antonio Benito Gigante (Ciudad Real)

¡PORTADA DEL LECTOR!



¡PORTADAAAAH!

Lo mejor de la portada de Pedro Francisco no es el conejo loco, ni que haya cogido un amarillo parecido a este de fondo para hacer la pelota... ¡lo mejor es lo de "todos los trucos que puedas imaginar"! ¿Os imagináis poder hacer todos los trucos imaginables en los juegos? ¡Nos encanta!

¿NECESITAS UNA PLANTILLA?

Si quieres una plantilla de NGamer, mándanos un e-mail con tu nick en el foro y te haremos llegar una.



DIBUJOS DEL MES

Este mes, como todos, ¡más dibujos que llegaron tarde! (y aún hay más...)



CONCURSO COMPARTE TU DS

¿Cuál ha sido tu último juego en la DS? ¿Qué impresiones te ha dejado?

Mándanos tus comentarios a la redacción y podrás ganar juegos de DS y fundas para tu consola favorita.

Puedes hacerlo a través de nuestro correo electrónico ***revistangamer@globuscom.es*** *o en la dirección postal* ***Revista NGamer C/ Covarrubias, 1 28010 Madrid***

¡Las mejores cartas serán publicadas!

ESQUINA CORRECTORA

ESOS BOTONES LUMINOSOS

En la review de AC Wii salen las características de los juegos de la DS.
Ganondorf91, vía foro

Gracias. Os prometemos que esa parte de características funcionará mejor poco a poco... ¡snif!

¡SUPERACIÓN!

A cada número menos errores, ¡enhorabuena Ngamer! Cuando llegué a la revista estaba plagada de errores
MDVigo, vía foro

¡Gracioas chikos! Pero seguil advirtiéndonos porfavó!

TOP CLÁSICO

Siguen sin actualizar el "Top 15".
Kakarot, vía foro

¡Miriam! ¡El Top 15! ¿Estará al día en este número? Hmmm...

DOWN

RECUERDOS DEL PASADO

Hola lectores! Aunque mi proverbial cabezonería retro hace que me resulte difícil decirlo, seré claro: ha llegado la hora de cambiar. En los últimos meses hemos explorado las franquicias que formaron las listas de luchadores de *Smash Bros*, pero no aguanto más historias sobre *Mario*. ¿Sabías que querían llamarlo Jumpman?

En su lugar, vamos a darle un giro a nuestras lecciones de historia. A partir de ahora hablaremos de las franquicias que han definido a Nintendo hasta hoy. Sin más que añadir, he aquí el primer púgil, el pronto recuperado *Punch-Out!!* Mike Tyson soltaría una lagrimita si me leyera.

UN POCO DE HISTORIA PUNCH-OUT!!

Duro de (re)matar

Lanzada entre *Rocky III* y *IV*, es evidente que la máquina recreativa original de *Punch-Out!!* respondía al atractivo comercial del Potro Italiano. Por entonces comía rayos y cagaba truenos, y las audiencias lo adoraban. Nunca sabremos exactamente por qué, bajo la supervisión de Genyo Takeda, el equipo Integrated Research and Development (IRD) de Nintendo cogió los guantes de boxeo, pero seguramente Stallone tuvo mucho que ver.

"¡No! ¡No me mires! Jamás quise que me vieras de este forma..."

Lanzada en 1984, esta *coin-op* era tan llamativa como los luchadores que la protagonizaban. Durante años fue la reina del cotarro con sus dos pantallas (la superior mostraba las estadísticas del combate de la inferior), un golpe visual de lo más inteligente. Las voces digitalizadas le daban a sus caricaturescos personajes algo de vida, mientras el comentarista azuzaba tus nervios gritando desaforadamente "¡sácalo de en medio!" cuando llegaba el momento de realizar un buen gancho.

Con sus sangrantes heridas ya controladas, el juego volvió a las salas (con nuevos movimientos) un año más tarde como *Super Punch-Out!!*, en el que, empujando el *stick* arriba, esquivabas los puños del oponente. No contento con su monopolio del boxeo, IRD creó *Arm Wresling* ese mismo año, obligándote a buscar huecos en los agarres de tu enemigo. ¿Qué iba a ser lo siguiente? ¿Campeonatos de pulsos?

Primer asalto

Pues no. IRD volvió atrás y comenzó a trabajar en un *Punch-Out!!* para NES, una conversión de las versiones para recreativa[1]. La sencilla jugabilidad ataque/defensa

¡¡LEGADO!! *PUNCH-OUT!!* EN TODAS PARTES



Arm Wrestling Dobla unos brazos en este *spin-off* de IRD y te enfrentarás al misterioso Mask X. Para vencerle tienes que quitarle la máscara apretando arriba. Vaya, pero si es Bald Bull de *Punch-Out!!*...



Caras famosas ¿Crees que las estrellas de Nintendo no pueden disfrutar de unos chicos matando neuronas a puñetazos? En el original, Mario y Donkey Kong estaban escondidos entre el público.



Los Simpson En el episodio "El blues de la Mona Lisa", Bart y Homer destrozan unos joysticks con una parodia de *Punch-Out!!*. Aunque, la verdad, pinta mejor que cualquier juego *simpsoniano*.



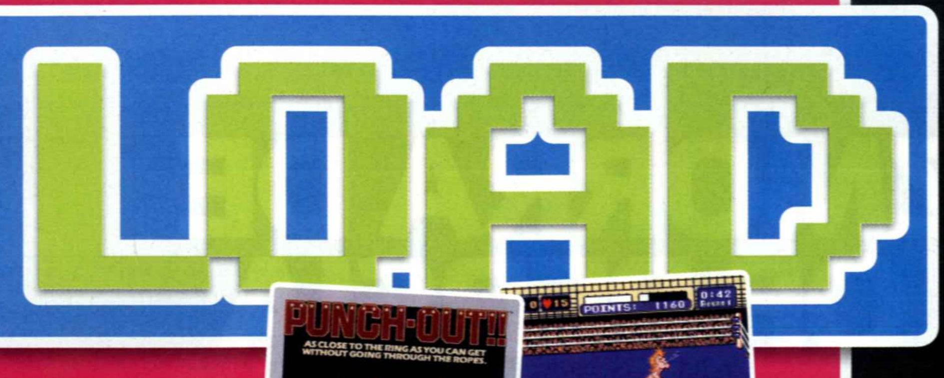
Tingle's Rosy Rupeeland Este rarito hombre-hada tenía su momento *Punch-Out!!* al luchar con Captain Stalfos. Como ves en la pantalla de aquí arriba, imitaba los diseños de la recreativa original.



PRINCE OF PERSIA Más recuerdos del pasado. Pág. 76

1 Durante el proceso se produjo alguna censura risible: el boxeador ruso Vodka Drunkenski se convirtió, para NES, en Soda Popinski. 2 E incluía estas sabias palabras: "Nunca te enfades: eso frenará tus habilidades. La rabia afecta al rendimiento. Provoca una falta de concentración que provoca fallos. La ira nunca es positiva y, de hecho, nunca revierte en nada positivo". Bonitas palabras para coronar una carrera, ¿verdad, Mike?





de *Punch-Outs!!* siempre se había basado en tu capacidad de leer el lenguaje corporal de tu enemigo, algo conseguido en una recreativa convirtiendo el cuerpo de tu boxeador en un diagrama. El problema es que la NES no tenía potencia para conseguir algo así. La solución encontrada fue de lo más tonta, pero sin ella la franquicia no tendría mascotas: tu boxeador era tremendamente pequeño. Así se recuperó la visibilidad y nació Little Mac. Este púgil tamaño mechero volvió como trofeo en *Super Smash Bros Brawl* y recuperará el protagonismo en *Punch-Out Wii*. Pero aunque él tiene el futuro asegurado, sus oponentes han caído en el olvido.

No, no está lejos; Little Mac realmente es así de pequeño.

Segundo asalto

Se creó una versión en forma de cartucho dorado de *Punch-Out!!* como premio del torneo *Famicom Golf: U.S. Course*. En ella, Little Mac saltaba para golpear al *hollywoodiense* Super Macho Man. Pero en la versión americana, el último jefe era Mike Tyson. ¿Ese ex boxeador merienda-orejas en un juego de *Nintendo*? Y pensabas que era un impresentable...

La cosa nació así: mientras *Punch-Out!!* salía a la venta en Japón, el por entonces presidente de Nintendo America, Minoru Arakawa, asistió a un combate de Tyson (antes de aficionarse a los lóbulos ajenos). Inspirado por su ferocidad sobre el ring, decidió que Tyson podía ser la imagen perfecta para su juego. De ahí que *Mike Tyson's Punch-Out!!* llegar al mercado en 1987. Incluso iba acompañado de una carta del campeón.[2]

Pero no, Little Mac no pasó el resto de su existencia machacando a Tyson. En 1990 el juego fue relanzado como *Punch-Out!! Featuring Mr Dream* con, adivina, Mr Dream en lugar de Tyson. ¿Qué pasó? ¿Había encajado demasiados golpes digitales? Abundan los rumores –como sus problemas "legales" y su fracaso profesional de 1990– pero la verdad es muy sosa: la licencia simplemente expiró.

Segundos fuera

Los líos de Tyson con la ley seguramente causaron el abandono de la semisecuela *Mike Tyson's Intergalactic Power Punch* de Beam Software: un juego de boxeo espacial[3] que fue lanzado como *Power Punch II*. La primera secuela de *Punch-Out!!* aparecería en SNES sobre 1994, usando su potencia extra para conseguir los gráficos que Takeda quería haber alcanzado. Prepárate a ver cuál puede ser el salto alcanzado en la versión Wii...

HACIENDO DEL TIEMPO EL MEJOR ALIADO

RETRO DESCARGAS



SECRET OF MANA

CONSOLA: **SNES** PUNTOS WII: **800**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1-3**

Prácticamente, podría decirse que este juego es vestigio de una época mejor, en la que la SNES hacía acopio de algunos de los mejores RPG jamás vistos. Secret of Mana destacaba por encima de todos ellos al permitir jugar a varios usuarios a la vez. Imprescindible.



CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE

CONSOLA: **NES** PUNTOS WII: **500**
PEGI: **7+** JUGADORES: **1**

Tras la nefasta segunda entrega, el último *Castlevania* para NES se coloca sin muchos problemas entre los mejores de la franquicia. Es una auténtica joya de la acción y, por supuesto, de las plataformas.



Baseball Por desgracia no hay forma de soltar un puñetazo en este vetusto juego de béisbol para NES, pero cuando consigues un *home run* suena la misma música que cuando haces un K.O. en *Punch-Out!!*.



Game & Watch Caso clásico de licencias exprimidas según los genios del marketing de Nintendo: toma el modelo *Boxing* de Micro Vs G&W y llámalo *Punch-Out!!* cuando lo lances de nuevo en 1988.



Teleroboxer Los chicos de IRD también desarrollaron el ingenioso *StarTropics*, aunque luego volvieron al ring con esta aproximación futurista creada para esa joya de Nintendo (ejem) llamada Virtual Boy.



Captain N Esta pésima serie animada, basada en franquicias de Nintendo, usaba a King Hippo, de *Punch-Out!!*, como uno de los malosos. Su jefa era una tal Mother Brain *(tinyurl.com/5kky87)*.



Cómics Nintendo vendió varias de sus licencias a Valiant Comics, y aunque sobre todo se centraron en Mario y Zelda, Little Mac y su entrenador Doc Louis tuvieron un par de apariciones al estilo *Rocky*.



3 En la primera versión, Tyson viajaba al espacio con su representante Don King para luchar contra boxeadores extraterrestres. Llamarlo "frikada" es ser suave.

NIVEL CLÁSICO: Y VAN 13

LA MAZMORRA DE PRINCE OF PERSIA

Cómo molan las catacumbas

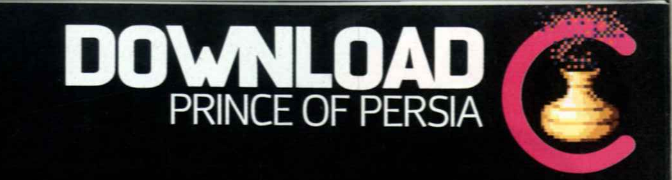
P*rince of Persia* nos demostró que el abstracto género de las plataformas podía convertirse en una intensa aventura con personajes realistas y animaciones propias de la vida real. Su primera aparición fue en 1989, en algunos sistemas del fragmentado mercado del ocio electrónico; después, este popular juego llegaría a 20 plataformas diferentes. La puesta al día de 1992 para SNES ofrecería gráficos mejorados y niveles más grandes.

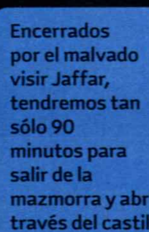
Los técnicos de seguridad laboral se podrían pasar el día revisando esto. Los suelos ceden bajo nuestro peso rápidamente. Como no seáis lo bastante rápidos como para agarraros al borde, podéis sufrir tal caída que se os romperían todos los huesos.

Mario saltaría desde aquí; pero el Príncipe es un pobre mortal, así que tiene que ir bajando lentamente por los bordes, sin soltarse hasta tocar la siguiente plataforma con el pie.

Al final de la cueva nos topamos con esta oscura mazmorra, llena de esqueletos y con la cimitarra que necesitaremos para acabar con el primer guardia del nivel. Los combates siempre han sido muy buenos en los Prince of Persia, y se pueden ver las bases del sistema de combate que disfrutaríamos en los títulos futuros.

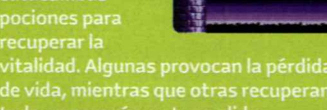
Aquí, el nivel empieza a diferir respecto a las versiones de ordenador, con una secuencia extra de cavernas. Una ampliación que también se realizaría en niveles posteriores, aprovechando la capacidad de almacenamiento disponible en la SNES.



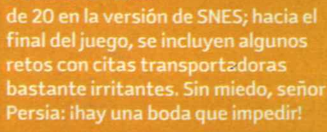


Encerrados por el malvado visir Jaffar, tendremos tan sólo 90 minutos para salir de la mazmorra y abrirnos camino a través del castillo, evitando que se case con la Princesa y se apodere del reino de nuestro padre. Hay que ver el lado positivo: son 30 minutos más que en la versión original.

Guardias armados patrullarán la mazmorra. Si te enfrentas a uno sin armas, el resultado será una muerte instantánea, así que no hay forma de llegar a la puerta protegida por este individuo a menos que encontremos un arma y le hagamos probar el frío acero.



Tienes suerte: alguien ha ido dejando por todo el castillo y sus catacumbas pociones para recuperar la vitalidad. Algunas provocan la pérdida de vida, mientras que otras recuperan todo un corazón en tu medidor.



Los 12 niveles del juego original se han visto divididos, revisados y ampliados para alcanzar un total de 20 en la versión de SNES; hacia el final del juego, se incluyen algunos retos con citas transportadoras bastante irritantes. Sin miedo, señor Persia: ¡hay una boda que impedir!

No serán pocas las trampas con las que nos toparemos, pero se han aligerado para SNES. Una de las partes más temibles de la versión original era pasar de puntillas entre unas cuchillas que nos podían dejar desangrándonos. Pero en las consolas Nintendo del 92 no había sangre. No, no.



Lo más sangriento en SNES será cómo cae en un lecho de pétalos de rosa

NG TRUCOS

Los trucos de los juegos más novedosos en tu nueva sección de consulta obligada[1]

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Para desbloquear trucos para el juego, tienes que cumplir las siguientes condiciones:

TODAS LAS ARMAS
Completa los cuatro niveles contrarreloj de Grecia.
MUNICIÓN INFINITA PARA LA ESCOPETA
Completa los cuatro niveles contrarreloj de Grecia.
ESCOPETA DE ORO
Completa los tres niveles contrarreloj de la Isla Perdida.
MINI SMG DE PLATA
Completa los tres niveles contrarreloj de la Isla Perdida.
RESPIRACIÓN INFINITA
Completa del juego en dificultad sencilla.
GAFAS DE SOL
Completa del juego en dificultad sencilla.
GAFAS DE SOL
Completa del juego en dificultad sencilla.
MODO SIN TEXTURAS
Completa los tres niveles contrarreloj egipcios.
MUNICIÓN INFINITA PARA EL MINI SMG
Completa los tres niveles contrarreloj egipcios.
MUESTRA LA SALUD DE LOS ENEMIGOS
Completa los cuatro niveles contrarreloj de Perú.



También puedes desbloquear nuevos trajes recogiendo reliquias:
CAMUFLAJE
Reliquia del Templo de Khamoon.
TRAJE DE CUERO
Reliquia del Santuario del Scion.
CLÁSICO
Reliquia del Valle Perdido.
TRAJE DEPORTIVO
Reliquia del búho ateniense
DOPPELGANGER
Reliquia de la mina de Natla.
DORADO
Reliquia de la cabeza de grifo (Palacio de Midas).
LEGEND
Reliquia de las cuevas de montaña.
TRAJE DE BAÑO DE TOMB RAIDER II
Reliquia de la Gran Pirámide.
NATLA ABRASADA
Consigue todas las reliquias.

SKATE IT

Para desbloquear nuevos *skaters* tienes que cumplir estos retos de espónsor en el Modo Carrera:

CHRIS HASLAM - Reto Almost
DANNY WAY - Reto Plan B
ERIC KOSTON - Reto Lakai
JAKE BROWN - Reto Blind
LUCAS PUIG - Reto Cliche
MIKE CARROLL - Reto Girl
ROB DYRDEK - Reto Alien Workshop
TERRY KENNEDY - Reto Baker



También puedes desbloquear nuevo vestuario:
CAMISETA Y PANTALONES DE ESQUELETO - Completa todas las misiones y objetivos del modo Historia.

GUITAR ROCK TOUR

Para desbloquear los distintos Premios del juego, tienes que conseguir:

BRING IT ON!
Consigue cualquier otro Premio.
BUTTON SQUEAKER
Completa el modo Carrera para batería en nivel medio.
CHILLAX
Espera a la pantalla de puntuación sin pulsar ningún botón.
DAREDEVIL
Selecciona el nivel Difícil.
DRUMS - 100% POWER
Clava el 100% de las Power Notes de cualquier canción para batería.
DRUMS - 250.000
Consigue 250.000 puntos en cualquier canción para batería.
DRUMSx100
Consigue encadenar 100 notas con la batería (nivel fácil).
DRUMSx200
Consigue encadenar 200 notas con la batería (nivel medio).
DRUMSx300
Consigue encadenar 300 notas con la batería (nivel difícil).
GUITAR- 100% POWER
Clava el 100% de las Power Notes de cualquier canción para guitarra.
GUITAR - 250.000
Consigue 250.000 puntos en cualquier canción para guitarra.



GUITARx100
Consigue encadenar 100 notas con la guitarra (nivel fácil).
GUITARx200
Consigue encadenar 200 notas con la guitarra (nivel medio).
INK OF FAITH
Comienza el Modo Carrera.
NOTE HAMMER
Clava el 100% de las notas en cualquier canción para batería.
NOTE SWEPPER
Clava el 100% de las notas en cualquier canción para guitarra.
PLECTRUM OF FIRE
Completa el modo Carrera para

POP: RIVAL SWORDS

BABY TOY OF DEATH
Izquierda, izquierda, derecha, derecha, Z, nunchako abajo, nunchako abajo, Z, arriba, abajo.
ESPADA TELÉFONO
Derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba, Z, nunchako abajo, Z, Z, nunchako abajo, nunchako abajo.
ARMA PEZ ESPADA
Arriba, abajo, arriba, abajo,



izquierda, derecha, izquierda, derecha, Z, nunchako abajo, Z, nunchako abajo.

[1] A pesar de haber probado todos estos trucos, Ngamer no asegura que en tu consola todos funcionen a la perfección.

HARVEST MOON: TREE OF TRANQUILITY



▸ JUEGO NUEVO +
Crea los cinco arcoiris, y despierta a la Diosa de la Cosecha para desbloquear la opción Juego Nuevo +, que te permite jugar como tu hijo, conservando además todos los objetos, el dinero y el ganado que habías acumulado en tu anterior partida.

guitarra en nivel medio.
SWITCH SWINGER
Activa tus poderes Superstar o Pyro tres veces en una sola canción.

KIRBY SUPER STAR ULTRA

Para desbloquear nuevos juegos tienes que cumplir las siguientes condiciones:
DYNA BLADE
Completa Spring Breeze.
GOURMET RACE
Completa Spring Breeze.
THE GREAT CAVE OFFENSIVE
Completa Spring Breeze.
REVENGE OF METAKNIGHT
Completa Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive y Gourmet Race.
MILKY WAY WISHES
Completa Spring Breeze, Dyna Blade, The Great Cave Offensive, Gourmet Race y Revenge of MetaKnight.
THE ARENA
Completa Milky Way Wishes.



REVENGE OF THE KING
Completa Milky Way Wishes.
HELPER TO A HERO
Completa The Arena.
MEGATON PUNCH
Completa The Arena.
META KNIGHTMARE ULTRA
Completa Revenge of the King.
SAMURAI KIRBY
Completa Meta Knightmare Ultra.
SOUND TEST
Completa los seis primeros juegos.
THE TRUE ARENA
Completa The Arena, Helper to Hero, Revenge of the King y Meta Knightmare Ultra.

Jugando también puedes desbloquear pequeños clips de vídeo que puedes ver cuando quieras en el modo Theater:
GRAND OPENING
Observa el inicio del juego.
DYNA BLADE
Juega a Dyna Blade.
FLYING FORTRESS KABULA
Juega a Revenge of the King.
FRIENDS AND SUN
Completa Revenge of Meta Knight.
GOURMET RACE
Juega a Gourmet Race.
GREAT CAVE OFFENSIVE
Juega a Great Cave Offensive.



GREAT ESCAPE-HERO HIGH UP
Completa Great Cave Offensive.
ESCENAS HALBERD 1-9
Juega a Revenge of Meta Knight.
KIRBY'S TRIUMPHANT RETURN
Completa Milky Way Wishes.
LIVE HEALTHY
Completa Dyna Blade.
MILKY WAY WHISES
Juega a Milky Way Wishes.
MARX'S MAD PLAN
Juega a Milky Way Wishes.
PELÍCULAS DE LOS KIRBY ORIGINALES
Completa Helper to a Hero con todos los ayudantes que tienes disponibles.
REVENGE OF META KNIGHT
Juega a Revenge of Meta Knight.
REVENGE OF THE KING
Juega a Revenge of the King.
SPRING BREEZE
Juega a Spring Breeze.
CRÉDITOS DEL STAFF
Completa Milky Way Wishes.
TO THE BATTLEFIELD
Juega a Milky Way Wishes.
TOMORROW'S WIND
Derrota a King DeDeDe en Spring Breeze.
VIDEO 00
Completa Helper to a Hero con todos los ayudantes.
VIDEO 31
Completa Meta Knightmare Ultra.
VIDEO 34
Completa The True Arena.
VIDEO 35
Completa el 100% del juego.

DISGAEA DS



▸ MODO ETNA
En este modo alternativo, Etna es la principal protagonista del juego. Para acceder a él, en el menú principal, coloca el cursor sobre la opción Juego Nuevo y pulsa X, Y, B, X, Y, B, A. Oirás la voz de Etna antes de que el juego comience.

▸ CÁMARA DE ETNA
Para desbloquearle, pulsa el botón que hay detrás del trono, luego el de la calavera junto a la tienda de armas, y luego comprueba el muro que hay detrás del Prinny en la misma habitación que Longinus.

▸ DESBLOQUEAR A PLEINAIR
Pleinair puede desbloquearse como personaje jugable. Una vez superado el juego, habla con ella y selecciona la opción de conversación en blanco. Entonces se unirá de forma automática a tu equipo, eso sí, con nivel 1.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

100K
Arriba, arriba, arriba, izquierda, derecha, izquierda, Start.
TODOS LOS PERSONAJES
Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, izquierda, izquierda, Start.
TODAS LAS PORTADAS
Izquierda, derecha, derecha, izquierda, arriba, arriba, derecha, Start.
TODOS LOS TRAJES
Arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, Start.



TODOS LOS PODERES
Izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, R, Start.
SUPER VELOCIDAD
Arriba, izquierda, arriba, derecha, abajo, derecha.
TOQUE MORTAL
Izquierda, derecha, abajo, abajo, derecha, izquierda, Start.
NIVEL 99
Arriba, izquierda, arriba, izquierda, abajo, derecha, abajo, derecha.

VOZ DEL PUEBLO

PÁGINA 80

LOS TAN ANSIADOS RESULTADOS: ¿CUÁL SERÁ LA MASCOTA DE NGAMER?

Damas y caballeros, hace un par de números les pedimos que votasen por cuál debería ser la nueva mascota de NGamer. Varios cientos de votos después, en una participación récord, tenemos un resultado. Nuestros notarios se han asegurado de que no hubiese trampas, utilizando los últimos aparatos de lectura de mentes, mientras se formaban nuevas cabinas de votación en los lugares más inesperados, tales como los foros de NGamer.

No tardamos en celebrar la elección, con una gran ceremonia improvisada que tuvo lugar en la muy elegante tasca de la esquina, el sitio más cercano a nuestra oficina en el que sirven alcohol. Miriam hizo de animadora contando chistes malos al público asistente, mientras que David intentó hacer las veces de presentador. Ramón se limitó a dormir la mona tras dos sorbos de agua. Como estaréis deseando conocer los resultados, no os haremos esperar más:

En cuarta posición, con un 1% de los votos, el Monstruo Triste. "Como si me fuese a votar alguien. ¿Me puedo ir ya?", comentó un triste Monstruo Triste.

En tercera posición, con un 27% de los votos, se encuentra Especulatrón. "No pasa nada –declaró–. Mis sensores me dicen que ganaré el año que viene. Tampoco es que me importe: todos habréis muerto o seréis calvos antes de 2010. No tengo muy claro qué será".

Aunque el Gato Ninja está claramente por delante con un 43% de los votos (el Oso de las Malas Noticias tiene tan sólo un 28%), ambos se merecen compartir el primer puesto. Últimamente se han llevado muy bien. Demasiado bien. Creemos que tienen un affaire amoroso. ¡Vivan los novios!



4º
MONSTRUO TRISTE



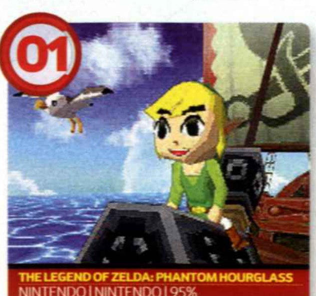
PASA LA PÁGINA PARA VER EL TOP 10

¿Quieres saber en todo momento qué juegos son los mejores? Entra en ngamer.es

TOP 10 DS



LO MEJOR DE **DS** QUE EL DINERO PUEDE COMPRAR



01 THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
NINTENDO | NINTENDO | 95%

Lo mejor para DS. El más bonito, el que mejor se juega, el que suena mejor, con los mejores puzles, el mejor en todo. Hasta que Nintendo saque una portátil que, de hecho, sea un Nintendogs, no hay experiencia de juego mejor. Cómpratelo.



02 ADVANCE WARS DARK CONFLICT *INTELLIGENT SISTEMS | NINTENDO | 93%*
Segunda parte con un tono más oscuro, y la misma diversión de siempre. Advance Wars es sinónimo de calidad.



03 ADVANCE WARS DUAL STRIKE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
A pesar de que te confunda con sus batallas de gemelos, es más accesible que *Advance Wars 2* para GBA. Si fuera online.

04 PLANET PUZZLE LEAGUE *NINTENDO | INTELLIGENT SYSTEMS | 91%*
Este puzzle de bloques esconde un juego complejo, la utilización del stylus te empuja hacia una casi perfecta premisa de satisfacción.

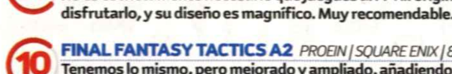
05 THE WORLD ENDS WITH YOU *PROEIN | SQUARE ENIX | 90%*
Toda una odisea a la japonesa por los barrios de Shibuya, con una jugabilidad tan profunda como compleja, y un diseño perfecto.

06 ANIMAL CROSSING: WILD WORLD *NINTENDO | EAD | 89%*
Pagar la hipoteca puede ser divertido! Rara adicción que te deja en mitad de un bosque lleno de bestias empasteladas y locas.

07 NEW SUPER MARIO BROS *NINTENDO | R&D1 | 89%*
¿Es una continuación del original o un megamix de toda la serie? Ambos: y el segundo mejor plataforma de los últimos 10 años.

08 WARIOWARE: TOUCHED! *NINTENDO | R&D1 | 88%*
Una colección sencillamente divertida del dotado y raro equipo de *WarioWare*. Un pelín demasiado fácil comparado con los anteriores

09 FINAL FANTASY XII RW *SQUARE-ENIX | PROEIN | 88%*
No es estrictamente necesario que juegues al FF XII original para disfrutarlo, y su diseño es magnífico. Muy recomendable.

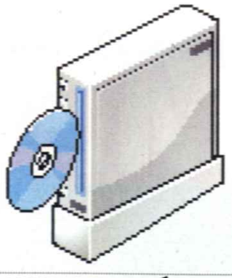




10 FINAL FANTASY TACTICS A2 *PROEIN | SQUARE ENIX | 88%*
Tenemos lo mismo, pero mejorado y ampliado, añadiendo elementos jugables muy interesantes y una historia divertida.



TOP 10 Wii



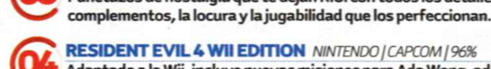
LOS MEJORES JUEGOS DE **WII** HECHOS JAMÁS



01 SUPER MARIO GALAXY
NINTENDO EAD | NINTENDO | 97%

Nada en Wii desprende tanta imaginación, jugabilidad y saber hacer. Si no quieres esto, no deberías tener una Wii. Super Mario Galaxy demuestra como reinventar la jugabilidad y cómo volver a hacernos sonreír como cuando éramos niños.

02 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS *NINTENDO | EAD | 97%*
Empieza de manera lenta, pero se convierte en el mejor Zelda de la historia. Pocos juegos tienen tanto corazón como cerebro.





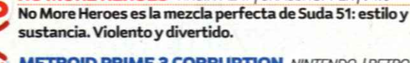


03 SUPER SMASH BROS. BRAWL *NINTENDO | SORA | 96%*
Puñetazos de nostalgia que te dejan K.O. con todos los detalles, los complementos, la locura y la jugabilidad que los perfeccionan.



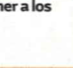


04 RESIDENT EVIL 4 WII EDITION *NINTENDO | CAPCOM | 96%*
Adaptado a la Wii, incluye nuevas misiones para Ada Wong, además de movimientos ultrarápidos con el Wiimando y nunchaco.





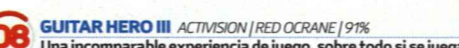
05 NO MORE HEROES *VIRGIN PLAY | GRASSHOPPER | 94%*
No More Heroes es la mezcla perfecta de Suda 51: estilo y sustancia. Violento y divertido.



06 METROID PRIME 3 CORRUPTION *NINTENDO | RETRO | 91%*
Sin duda una experiencia preciosa y lo suficiente para tener a los viejos y nuevos Metroiders más felices.



07 OKAMI *CAPCON | PROEIN | 91%*
Reirás, llorarás, y pasarás 50 horas inolvidables en uno de los mundos virtuales más vibrantes jamás creados. Eso sí, en inglés.





08 GUITAR HERO III *ACTIVISION | RED OCRANE | 91%*
Una incomparable experiencia de juego, sobre todo si se juega en modo cooperativo mediante Wi.Fi. Tienes que tenerlo.



09 ZACK & WIKI *NINTENDO | CAPCOM | 90%*
Una obra sin igual por su originalidad y su uso del Wiimote. Zack & Wiki es un resumen de toda tu imaginación al pensar en el mando.



10 DE BLOB *THQ | BLUE TONGUE | 90%*
Como te agrade mínimamente, acabarás enganchado a su oferta de diversión sencilla. El éxtasis de música y color es algo distintivo que nadie debería dejar de probar.

TOP UK JUEGOS WII/DS

LO QUE MÁS SE VENDE PARA WII:

1 Mario Kart Wii
2 Wii Fit
3 Wii Play
4 Mario & Sonic en los Juegos Olímpicos
5 Carnival: Funfair Games
6 Family Trainer
7 Big Beach Sports
8 Family Ski
9 More Game Party
10 FIFA 09 S

LO MÁS VENDIDO PARA DS:

1 Profesor Layton y la Villa Misteriosa
2 Brain Training
3 High School Musical 3
4 More Touchmaster
5 Nintendogs: Labrador
6 Más Brain Training
7 Big Brain Academy
8 Mario Kart DS
9 MySims Kingdom
10 Lego Batman

Datos recopilados por Chart Track ELSPA 2008

SE HAN QUEDADO FUERA

MARIO KART (DS)
Fuera del Top 10, pese a su popularidad. ¿Algún problema? Cuéntanoslo.

METROID PRIME HUNTER (DS)
Combates bestiales para tu DS.

TETRIS (DS)
El puzle por excelencia, y no entra en el Top 10. ¿Vas a hacer algo al respecto?

ETERNAL DARKNESS (GC)
El único juego que termina antes de que le corten la cabeza al prota.

WORMS OPEN WARFARE (DS)
Juego de estrategia adictivo y lleno de acción. Y gusanos.

RHYTHM TENGOKU (GBA)
Lo mencionamos casi todos los meses, porque es quizá el mejor juego de ritmo de la historia.

ASÍ PUNTÚA LA PRENSA DE VIDEOJUEGOS

A continuación os ofrecemos las valoraciones de los juegos analizados el mes anterior, y sus respectivas notas en otras publicaciones, tanto nacionales como internacionales.

	NGAMER (sobre 100)	NINTENDO ACCIÓN (sobre 100)	EDGE (sobre 10)	HOBBY CONSOLAS (sobre 100)	FAMITSU (sobre 40)	NINTENDO POWER (sobre 10)	MERISTATION (sobre 10)	GAMESPOT (sobre 10)	EUROGAMER (sobre 10)	IGN (sobre 10)
GUITAR HERO WORLD TOUR	91	93	-	94	-	8,5	-	8	-	8,8
ANIMAL CROSSING LET'S GO TO THE CITY	80	94	7	81	-	8	7,5	7,5	6	7,5
MYSIMS KINGDOM	84	76	-	-	-	7,5	7	7,5	-	7,3
SHAUN WHITE SNOWBOARDING ROAD TRIP	84	80	-	69	-	7	-	7,5	7	8,4
SONIC UNLEASHED	76	86	-	-	-	8	7	7	6	7,2
DRAGON BALL ORIGINS	85	93	8	88	-	-	8,5	8	-	8,2
FIRE EMBLEM SHADOW DRAGON	90	93	-	-	34	-	8	-	8	-
THE LEGEND OF SPIRO LA FUERZA DEL DRAGÓN	86	80	-	-	-	-	-	-	-	-
SKATE IT	80	85	-	80	-	6	7	7	5	8,5
SPIDERMAN EL REINO DE LAS SOMBRAS	68	72	-	-	-	6,5	7	6	-	5,2
RAYMAN RAVING RABBIDS TV PARTY	80	90	-	79	-	7	6,5	6	-	5,5
POKÉMON SOMBRAS DE ALMIA	80	-	-	-	-	8	7	7,5	6	6,7
GUITAR HERO ON TOUR DECADES	80	-	-	-	-	7	-	6	-	8
FAMILY TRAINER	64	-	-	-	-	-	-	-	7	-
PRINCE OF PERSIA	65	89	-	70	-	7	6	6	-	6,8
THE LAST KING OF AFRICA	60	81	-	-	-	-	6	-	-	-
UNSOLVED CRIMES	74	-	-	-	-	4,5	-	6	-	6,9



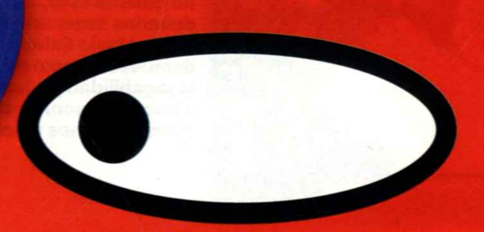
DINOS TODO LO QUE PIENSAS

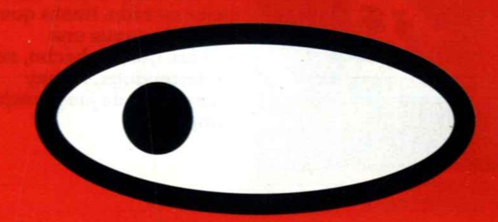
Gracias a todos los que mes tras mes nos comentan lo que les parece la revista vamos mejorando y ajustándola a tus gustos. Puedes mandarnos tus sugerencias y comentarios a revistangamer@globuscom.es pero también puedes participar en el foro de la web de la revista:

www.ngamer.es









Shhhhhhh!

Sólo en NGamer encontrarás los mejores juegos del año

¡Y MUCHAS SORPRESAS MÁS!

NGAMER NÚMERO 16

DIRECTOR Aitor Urraca
aurraca@globuscom.es
Director de Arte Julio Pérez
jperez@globuscom.es
Jefe de maquetación Francisco de Molina
fdmolina@globuscom.es
Redactora: Miriam Llano
mllano@globuscom.es

Secretaria de redacción Paloma Carrasco
revistangamer@globuscom.es

COLABORADORES
David Caballero (Coordinador), Tremedal Pedrero, Ramón Méndez, Lucía Gallego, Toni García, Mario Fernández, Omar Álvarez

CONTRIBUCIÓN ARTÍSTICA
Ilustraciones Wil Overton, Andy Mclaughlin (AMC Art)

PUBLICIDAD
Director Comercial: Daniel Bezares
dbezares@globuscom.es
Tel.: 914 471 202 Fax.: 914 456 003
Jefe de Publicidad: Julia Muñoz
jmunoz@globuscom.es
Tel.: 914 471 202

Jefa de coordinación: Almudena Raboso
araboso@globuscom.es
Cataluña:
Director de Delegación: César Silva
csilva@globuscom.es
Tel.: 932 188 554 Fax: 932 188 252
Coordinación: María Miguel
mmiguel@globuscom.es

PRODUCCIÓN
Directora Técnica: Eva Pérez
eperez@globuscom.es
Producción: David Ortega (Jefe)
dortega@globuscom.es
Luz Alegre lalegre@globuscom.es
Internet: Cani Montes
cmontes@globuscom.es
Sistemas: Oscar Montes
omontes@globuscom.es
Archivo digital: Carmen San Millán
csanmillan@globuscom.es
Fotomecánica: Espacio y Punto
Impresión: Altair

DIFUSIÓN
Director de Promoción y Ventas:
Antonio Esturillo
aesturillo@globuscom.es

Suscripciones: Alicia Rodríguez
c/ Covarrubias, 1-1º. 28010 Madrid
Tel.: 914 471 202. Fax: 914 456 003
suscripciones@globuscom.es

RECURSOS HUMANOS
Directora: María Ugena
mugena@globuscom.es

ADMINISTRACIÓN
Director Financiero: José Manuel Hernández
txhdez@globuscom.es
Jefa de Tesorería: Ana Sánchez
aschez@globuscom.es
tesoreria@globuscom.es

EDITORIAL
Directora General de Publicaciones
Marisa Pérez Bodegas
mpbodegas@globuscom.es

Asistente Dirección Publicaciones
Alicia Santamera

EDITA
GLOBUS COMUNICACIÓN, S.A.
Presidente: Alfredo Marrón
amarron@globuscom.es
Dirección: Covarrubias, 1.
28010 Madrid
tel.: 914 471 202. Fax: 914 471 043

Distribución España: SGEL
Sobretasa aérea para Canarias: 0,15€
F. Imp. 6/09 Printed in Spain
Depósito legal: TO-965-2007

www.ngamer.es